

3Dfx kártyák hűtése, DVD videolejátszók tesztje



A CD-ROM
MELLÉKLETEN:
FIFA 99
SETTLERS III
JÁTSZHATÓ DEMO

1999. JANUÁR
MAGAZIN

Heretic II

Jól sikerült folytatás
Quake II motor – külső nézet

Half-Life

Fél életemet adom érte!

Tomb Raider III

Lara baba még szexisebb!
A végigjátszás első része

A CD tartalmából:

Játszhatók: Pro Pinball Big Race USA, Descent 3, Klingon, Moto Racer 2, Nascar Racing 1999 Edition, Star Wars: Rogue Squadron 3D, Test Drive 5, Thief

Patchek: Blood II, Carmageddon II, Half-Life, Klingon, Monaco GP Racing Sim II, NFS III, Quake II, Railroad Tycoon II, Settlers III, Sin, Tomb Raider III, WWII Fighters

Mélyvíz: antivírus- és tömörítőprogramok, CD-grabberek, MOD-lejátszók, MP3-kódolók és -lejátszók, trackerek

PC-X User: programozási mellékletünk rengeteg forráskóddal

Valamint: februári zene- és mozielőzetes, scene demók stb.

1999. január

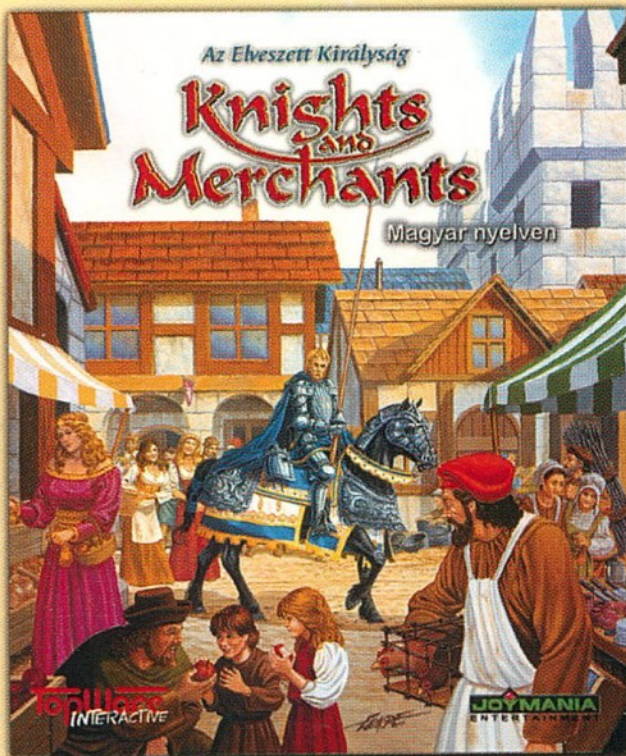
Ára: 995 Ft Előfizetve: 700 Ft



01

CDG
INTERNATIONAL DATA GROUP

Senterra Core; Thief, Pro Pinball: Big Race USA, War of the Worlds, LEGO, Gangsters, Dark Side of the Moon, Magic & Mayhem, Rogue Squadron 3D, Combat Fighter Simulation, Mig 29 vs F16, Settlers III, Roborumble, Fallout 2, Shogo, Heretic II és Half-Life leírás, Knights & Merchants és Tomb Raider végigjátszás



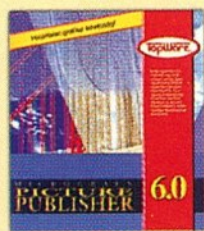
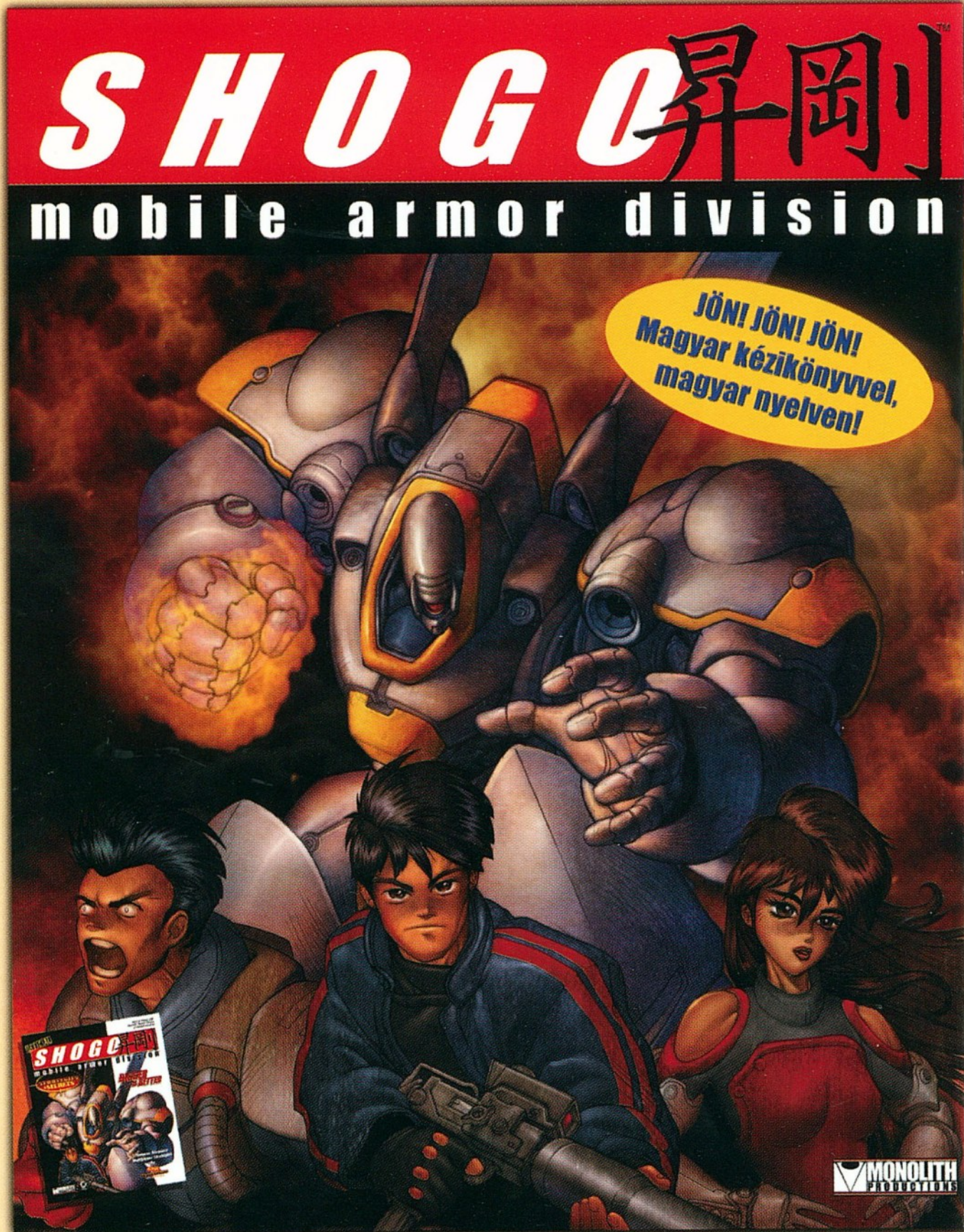
Knights & Merchants – 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver



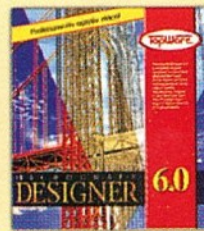
Vészhelyzet – 4.995 Ft
magyar nyelvű szoftver



RoboRumble – 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver



MICROGRAFK
PICTURE PUBLISHER 6 – 4.995 Ft



MICROGRAFK DESIGNER 6.0 – 4.995 Ft
magyar nyelvű „help”-pel



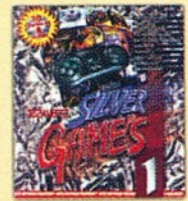
EARTH GOLD EDITION – 4.995 Ft
Magyar nyelvű kézikönyvvel!



MULTIMEDIA CD LENS CLEANER – 1.495 Ft
Univerzális tisztító CD



D-AUTO 98 – 4.995 Ft
Európai autókatalógus



SILVER GAMES 1 – 4.995 Ft
10 teljes verziójú játékok 8 db CD-ROM-on



JACK ORLANDO – 4.995 Ft helyett 2.995 Ft
Kalandjáték Harold Faltermeyer zenéjével

EROTIKUS VIDEO CD-K

Carol Lynn - Erotic Clips Nr3 – 2.495 Ft Carol Lynn - Hot Disco Love – 2.495 Ft
Carol Lynn - Carols Pervers Dreams – 2.495 Ft

Forgalmazó:

TRAVELBOX - Hungária Kft.

a TopWare AG kizárólagos magyarországi képviselője

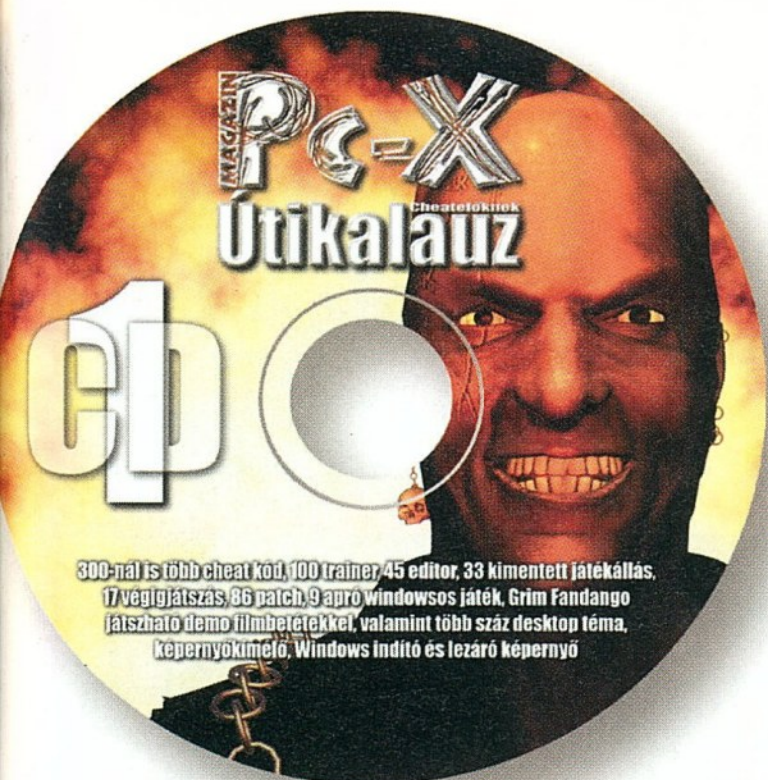
3200 Gyöngyös, Jókai u. 7. Levélcím: 3201 Gyöngyös, Pf: 310

Telefon / Fax: 37 / 315-905

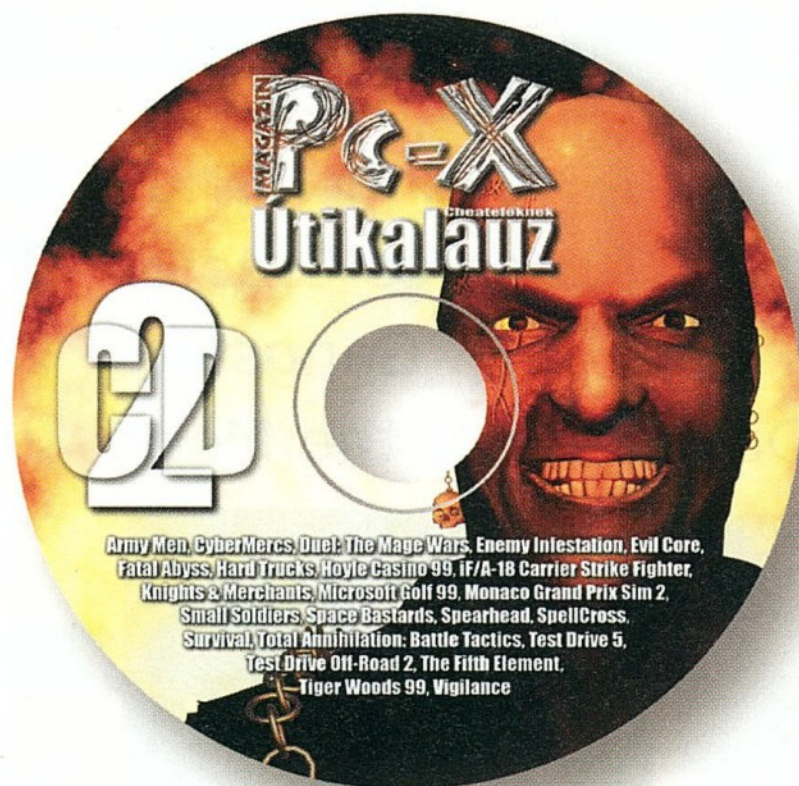
E-mail: thh@interdnet.hu

Az árak az ÁFA-t tartalmazzák.

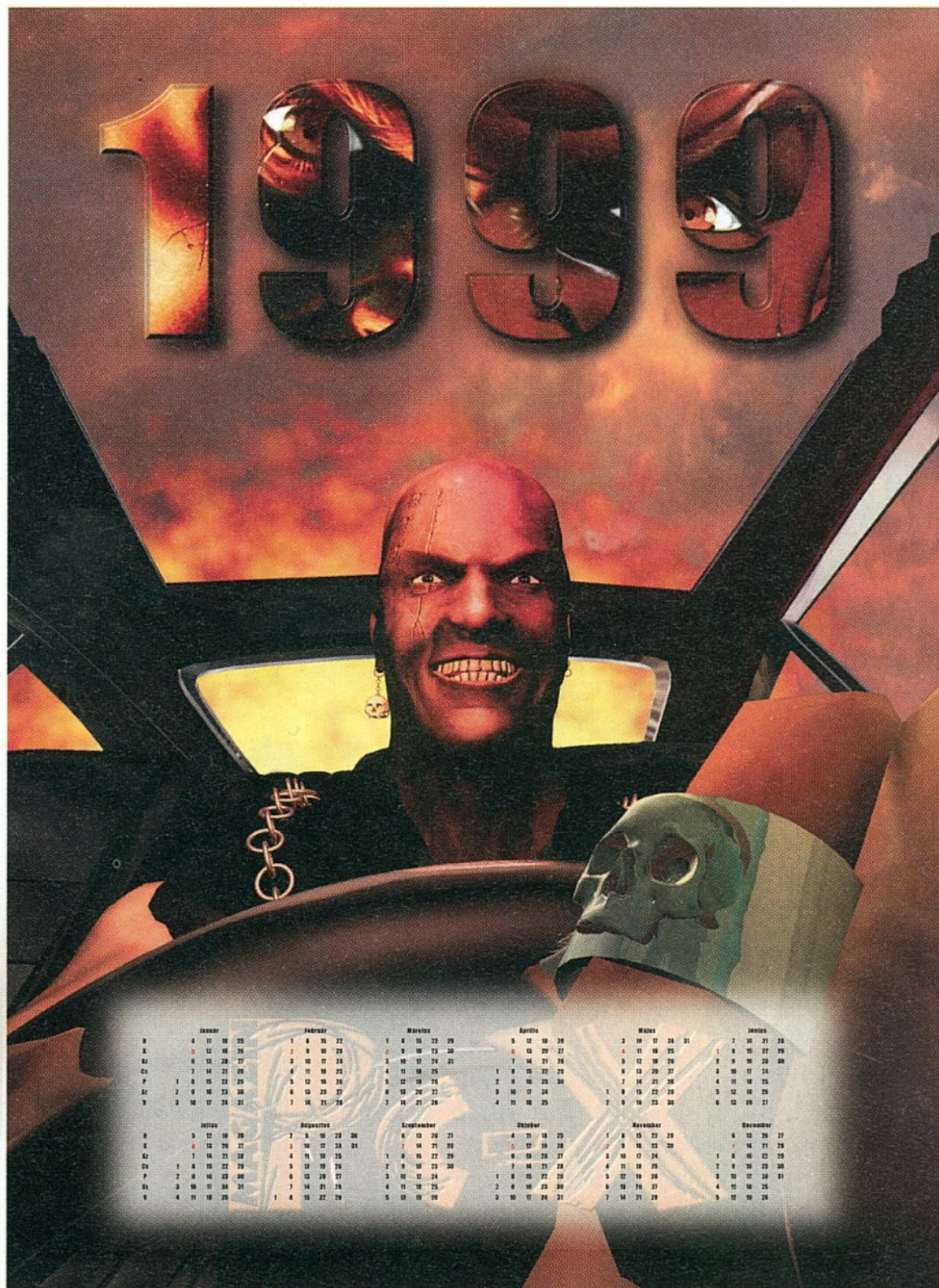
VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT!



300-nál is több cheat kód, 100 trainer, 45 editor, 33 kimentett játékállás, 17 végigjátszás, 86 patch, 9 apró windowsos játék, Grim Fandango játszható demo filmbetétekkel, valamint több száz desktop téma, képernyőkímélő, Windows Indító és lezáró képernyő



Army Men, CyberMercs, Duel: The Mage Wars, Enemy Infestation, Evil Core, Fatal Abyss, Hard Trucks, Hoyle Casino 99, F/A-18 Carrier Strike Fighter, Knights & Merchants, Microsoft Golf 99, Monaco Grand Prix Sim 2, Small Soldiers, Space Bastards, Spearhead, SpellCross, Survival, Total Annihilation: Battle Tactics, Test Drive 5, Test Drive Off-Road 2, The Fifth Element, Tiger Woods 99, Vigilance



Örökéletet akarsz? Elakadtál egy játékban? Semmi pánik: van hozzá kódunk!

A PC-X Útikalauz két CD-jének egyikén 300-nál is több cheat kódot, 100 trainert, 45 editort, 33 kimentett játékállást, 17 végigjátszást, 86 patchet, valamint több száz desktop témát, képernyőkímélőt találsz. A másik CD több mint húsz új program játszható demóját tartalmazza, valamint ajándékba adunk egy 1999-es PC-X Magazin poszternaptárt is!

Megrendelhető 990 forintos áron a kiadótól (1537 Budapest, Pf. 386), vagy keresd a számítástechnikai üzletekben, illetve a PC-X Klubban (1012 Budapest, Márvány u. 17. Két percre a Déli pályaudvartól, bejárat az Alkotás u. felől)!



Elgondolkodtatok már azon, hogy milyen piszok gyorsan múlik az idő? Persze hogy nem, mert legtöbbetek még mindig tinédzser korban van, s a matekóra alatt bizony lassan peregnék a másodpercek. Viszont ez a tavalyi év hihetetlen sebességgel tűnt tova, jószerivel még be sem fejeztük a nyári pihenést, erre tessék, már szilveszter van. Hogy megelőzzük az idő rohanását, kissé elészaladtunk a következő évi megjelenéseinek. A jövőnéző üveggömbben felsejülő játékokból választottuk ki azokat, melyeket már tükön ülve vár a szerkesztőség. Ugyanakkor nem maradhat el a tavalyi év összefoglaló áttekintése sem. Hagyományainktól kissé eltérve most azt szeretnénk, ha Ti is szavaznátok: mik voltak szerintetek az 1998-as év legjobb játécai? Addig is, míg ez lezajlik, februárban a szokásos Best of PC-X címet hirdetjük ki: ezek azok a játékok, amelyekkel tavaly a legszívesebben játszottunk.

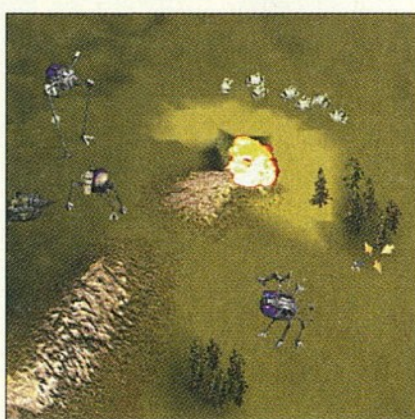
Ami pedig az újról fogadalmakat illeti, továbbra is ígérjük, hogy megtarjuk jó szokásunkat, és korrekt, objektív tájékoztatást adunk a játékokról. 1999-ben egyelőre nem sokat változtatunk a lapon: úgy látjuk, sikerült kialakítanunk egy olyan formát és megjelenést, amely kielégíti olvasóink igényeit. Régi-új rovatunk, a Cheat érdemel talán egy kis figyelmet: mostantól két oldalon át tesszük közzé a legújabb csalásokat, örökélet kódokat, valamint másik újdonságként az újság tartalomjegyzékét követő két oldalon böngészheted át, mit találsz CD mellékletünkön.

Továbbra is várjuk leveleiteket, e-mailjeiteket – segítségeket, hozzászólásaitokat előre is köszönjük. No és persze: boldog, játékokban gazdag új évet mindannyiunknak!

Mr. Chaos

CÉLPONTBAN

44 Heretic II Jól sikerült folytatás Quake II motor – külső nézet



GAMEPORT

Hotline News	8
Mit várunk 1999-től	12
Septerra Core	14
Thief: The Dark Project	16
Pro Pinball: Big Race USA	18
War of the Worlds	20
LEGO Loco és Creator	22
Gangsters	24
Dark Side of the Moon	26



Magic & Mayhem	28
Star Wars: Rogue Squadron	30
MS Combat Flight Simulator	32
MIG-29 vs F-16	34
Settlers III	36
Roborumble	38
Fallout 2	40
Shogo	42

Felelős kiadó:

Bíró István

ügyvezető igazgató

Főszerkesztő:

Bognár Ákos (Mr. Chaos)

mrchaos@idg.hu

Főszerkesztő-helyettes:

Spányik Balázs (The Richfielder)

trf@idg.hu

Szerkesztő:

Samu József (Sam. Joe)

samjoe@idg.hu

Tesztlabor:

Branyiczky Gábor (Schuerue)

schuerue@idg.hu

Tördelőszerkesztő:

Palotai Árpád (Malachit)

malachit@idg.hu

PC-X Club Bázisparancsnok:

Trautmann Balázs (Trau)

trau@idg.hu

PC-X User szerkesztő:

Bérczi László

pc-xuser@freemail.c3.hu

Külsős munkatársak:

Bíró Dániel (El Capo)

elcapo@idg.hu

Bódy Zoltán (Godzilla)

godzi@idg.hu

Kovács Balázs (Basq)

basq@eurotrend.hu

Mánfai Tamás (Skywalker)

manfai@neu2@njszki.hu

Peller András (Pelace)

pelace@idg.hu

Ujhelyi Zoltán (Newlocal)

newlocal@idg.hu

Újhegyi Péter (Júpi)

jupi@idg.hu

Logóterv:

Kondákor László

Postacím:

1537 Budapest, Pf. 386.

A szerkesztőség és a Club címe:

1012 Budapest, Márvány u. 17.

(PC-X Club bejárat az Alkotás u. felől)

PC-X Gamez Web oldal:

www.pcx.hu

Szerkesztőségi e-mail:

pcx@idg.hu

Megrendelés e-mail:

pcx.terjesztes@idg.hu

Csak előfizetés – zöld szám:

06-80-200-263

Telefon (mellékes):

356-0691, 356-8291

212-0398, 214-9512

PC-X Club és ügyfélszolgálat: 343-as mellék;

Előfizetés, hibás CD-vel kapcsolatos probléma

esetén 322-es mellék; szerkesztőség: 316-os mellék

Telefax:

356-9773

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, va-

lamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-

70073285 pénzforgalmi jelzőszámra.

A lap ára 995 Ft, a negyed éves előfizetés 2150 Ft, a fél

éves 4200 Ft, az egy éves 8400 Ft.

Hirdetésfelvétel: IDG Kereskedelmi Iroda és a szerkesztőség.

Nyomás, kötészet: Mesterprint Kft.

Felelős vezető: Szilágyi Tamás

A megrendelés száma: 98.0312

HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

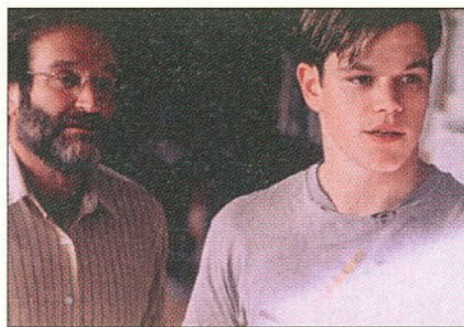
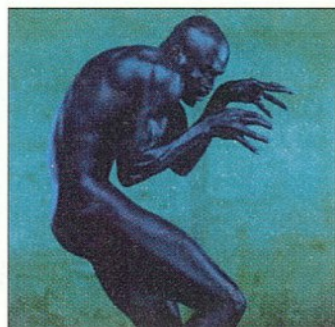
A PC-X Magazinban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetéseket és a CD-n található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállalhat!

Half-Life 48
Knights & Merchants 52
Tomb Raider III 54



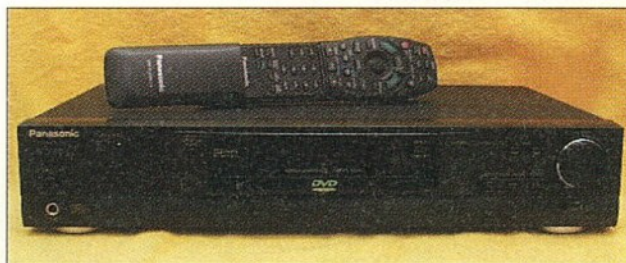
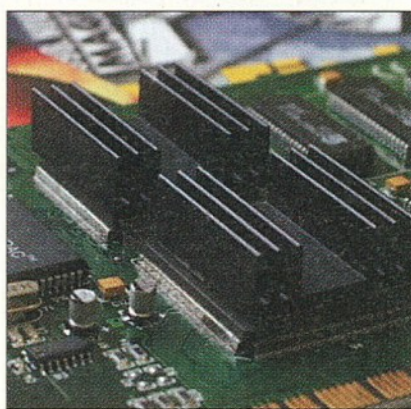
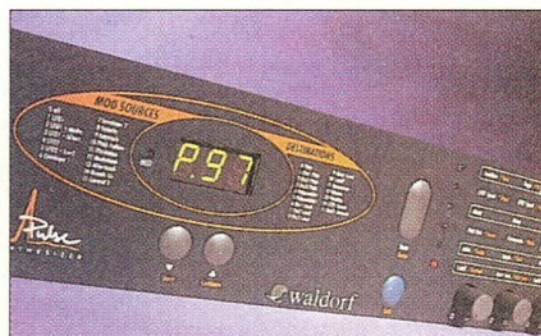
MÁSVILÁG

- 60 X-Music
- 62 Movie World
- 64 Aréna
- 66 X-Rejtvény
- 67 Demozóna



MÉLYVÍZ

- 68 Dr. Tracker
- 70 Hűtés 3Dfx-hez
- 72 Gigabyte alaplapok
- 74 DVD videolejátszók
- 76 Encarta Reference Suite 99
- 78 DJ Compo eredmények
- 79 MS Sound System
- 80 Cheat
- 82 Czesky Manual





A CD-SZERKESZTŐ DILEMMÁJA

Üdv mindenkinek az új évben. Amint azt megjósoltam a tavalyi záró-értekezleten, azért maradt januárra is miből csemegézni, lévén jó néhány nagyobb durranás tartozott még a nyilvános bemutatkozás ezen formájával. Érthető vagyok, ugye? Szóval, azt próbálom mondani, hogy bőségesen volt demo, amiből válogathattam! Sőt, olyan jól megy mostanában ez a jövőbelátás, hogy újabb jóslatokra ragadtatom magam. Figyelembe véve, hogy néhány karácsonyra ígért játék csak idén lát napvilágot, az év eleji szokásos üresjárat egyelőre nem fenyeget.

Ellenben a rossz játékok áradata annál inkább. Hónapról hónapra egyre több az olyan demo, amit egyszerűen kár letölteni, mert a) már a telepítője sem indul el; b) a játék fagy ki rögtön; esetleg c) az egész egy kalap ízét sem ér. A baj az, hogy ez már csak utólag derül ki. Eddig csak az elkényelmesedő programozói szokásnak voltunk áldozatai, most úgy tűnik, már az sem érdekes, hogy értelme is legyen annak, amit kiadnak a kezükből. Most persze mondhatja valaki, hogy „azért mert a TRF-nek nem tetszik, nekem még tetszhet”. Ha viszont felrakok egy ilyen vitatható minőségű dolgot, rázendít az ellentábor: „miért foglal el ez az ocsmányság n+1 megát, inkább lennének fent jó játékok”. Íme a CD-szerkesztő dilemmája. Nem biztos, hogy az én játékokra vonatkozó értékítéletem megegyezik mindenki máséval, de remélem, abban egyetértünk, hogy inkább a szebb, játszhatóbb, élvezetesebb játékoknak kell helyet biztosítani. Bár nem nagyon tolongtak, azért akad bőven ilyen is. A Settlers III demója egymaga elvinné a vállán az egész CD mellékletet, a FIFA 99 demóját is régen vártuk, nem is csalódtunk benne, és a Descent 3-tól is leesett az állunk, hogy csak néhányat említek.

TRF

Aktuális CD-mellékletünk tartalomjegyzékét, benne néhány kiemelt program ismertetésével mostantól fogva mindig ezen a két oldalon olvashatjátok.

DEER AVENGER

Simon & Schusterék megcsinálták az ellenjátékot, ahol a vad bőrébe bújva vadászokat kell tróféává konvertálni. A nyomaik egyértelműek: elhagyott sörös dobozok, a csalogató dumák hallatán meg leestem a székről



(például „nem kell valakinek egy parabola antenna, ingyen?” vagy lágy női hangon „segítség, meztelen vagyok és van egy pizzám!”). Erre aztán be is dől az egyszeri Earl, lett is belőle trófea erdei lakom falán!

FIFA 99

Nem kellett volna ennyire lebutítani az amúgy egyszerűen eszméletlen jó FIFA 99-et. Megint a szokásos 2 perces, egy félidős, barátságos meccset játszhatjuk, ezúttal a Manchester United vagy a Juventus oldalán. Végre letisztázott kezelőfelület és csodálatos grafika jellemzi, egyszerűen eltűntek a vektorok a játékból, csak gördülé-



keny, tökéletesen élethű mozdulatok és egymástól különböző játékosok vannak.

SETTLERS 3

A grafika egész egyszerűn fenomenális. Nemcsak minden az utolsó pixelig kidol-



gozott, de ahogy a kis „lemmingek” fát vágnak, ültetnek, bányásznak, követ fejtenek, háztájít gondoznak, kukoricát termelnek, kenyeret sütnek, fegyvert kovácsolnak stb. az leírhatatlan. Lenyűgöző, különösen, ha az ember mondjuk úgy egy óra játék után átkapcsol 1024x768-ba, és a szem elé tárul az egész kis nyüzsgő faluja.

DESCENT 3

Ha azt mondom, bitang nehéz, nem mondtam semmit. Ha azt mondom, elég látványos, szintén nem mondtam semmit. Ha azt mondom, nekem inkább a Rogue Squadron való, tökéletesen értékeltem a szituációt és a képességeimet. :-). Egyébként nem volna olyan kemény falat, ha a



Quake-es irányítást könnyedén át lehetne ültetni teljes 3D-be. Joystickkel küszködve az az alapprobléma, hogy hogyan állj félre a lövések elől.

MOTO RACER 2

Mi tavasszal láttuk az első tesztverziót belőle, akkor még vidáman ki lehetett osonni a kép mindkét oldalán, hogy aztán gombát szüreteljünk az erdőben, az ütközésfigyelés azonban természetesen mára részévé vált a programnak. A demóban kipróbálha-



tó a normál és a cross-jellegű verseny is, egy-egy pályán, tetszőleges számú körben, három nehézségi fokozaton, egy motorral.

THIEF: THE DARK PROJECT

Vége nem az a lényeg, hogy 35 tonnás lézerágyúval kenjem a falra az ellent. El-

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

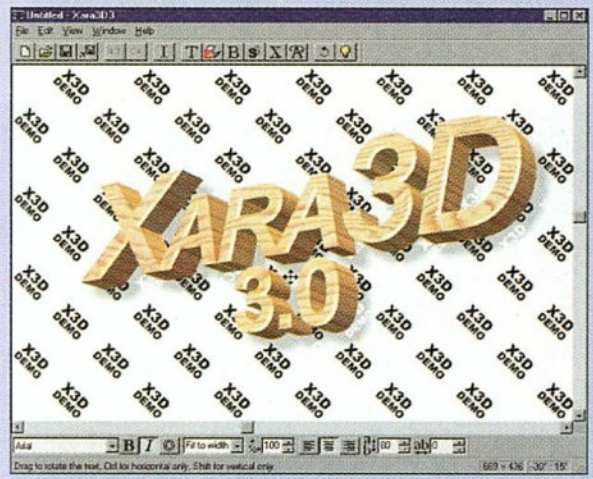
Azoknak készült, akik szerették a Shadows of the Empire első pályáját, illetve azoknak, akik a szimulációs feldolgozásokat túl bonyolultnak találták. A Rogue Squadron egy 3D-s akciójáték, kiváló Star Wars hangulattal, jó grafikával. A bevezető küldetést próbálhatjuk ki, amelyben egy ellenőrző repülésig hazalátogatunk a jó öreg Tatooine-ra.



lenben az oktató rész elvégzése után el kell lopnom valamit egy kastélyból, amit ma éjjel csak néhány ór vigyáz. Néhány jól irányzott csapás a bunkócskával, és már lopkodhatok is tovább... A hangulat eszméletlen jó, a 3D-s engine már kevésbé. A textúrák szépek, de sok a vektorhiba, és bizony egy-két visszatöltésnél csak a fekete képernyő meg a reset gomb nézett szembe velem.

XARA3D 3.0

Elsősorban azóta ismerjük, amióta a Corel felkarolta. A Xara nevű kis angol cég azonban nem a kanadai „testvérnek” köszönheti hírnevét, hanem elképesztően ötletes, gyors és könnyen használható programjainak. Nem is olyan rég, ha valaki igazán jól kinéző, 3D-s grafikát akart készíteni, komoly összegekbe kerülő, atomeróműveken futó alkalmazásokhoz kellett nyúlnia. Az Internet térhódításával azonban megnőtt az igény az olcsóbb, egyszerűbb megoldásokra. A Xara3D is azok között a kisebb, shareware programok között volt, amelyek az igényre válaszolva sorban bukkantak elő a semmiből. A különbség csupán az, hogy ez az egyik legjobb 3D-s szöveg-, fejléc- és animáció-készítő. Egyszerű kezelése és az előállított képek kiváló minősége hamar népszerűvé tette. A 3.0-as verzió újdonságai az eddiginél is sokkal finomabb árnyékok, újfajta animációk, új textúra és többsoros szövegek kezelése, valamint tetszőleges képek felhasználása, 3D-s objektummá konvertálása. A program 15 napig kipróbálható verziója megtalálható a MELYVIZ\GRAFIKA alkönyvtárban.



1999. január:

Cheat - Tomb Raider 3

Delphi - Gülü szemek készítése

DEMO - Alagút effekt

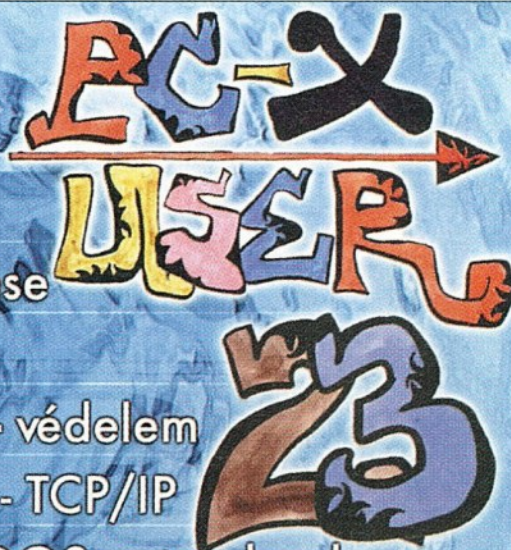
Hogy működik a procim - védelem

Kommunikáció - Internet I. - TCP/IP

Rendszerprogramozás - DOS extenderek

TESZT - kibontakozó új rovatunk

Visual C++ - Feketelista készítő program



Játszható demók: Pro Pinball: Big Race USA, Deer Avenger, Descent 3, FIFA 99, Killer Tank, Klingon Honor Guard, Moto Racer 2, Nascar Racing 1999 Edition, Requiem: The Avenging Angel, Ruthless.Com, Settlers III, Star Wars: Rogue Squadron 3D, Test Drive 5, Thief: The Dark Project, Thunder Brigade, Volcano, Warzone 2100, X Games: Pro Boarder

Patchek: Blood II 1.01, Carmageddon II 2.0, Delta Force Rev. B, Half-Life 1.0.0.6 és 3DNow! OpenGL, Klingon Honor Guard 1.1, Monaco Grand Prix Racing Simulation II 1.02, Need For Speed III, Quake II 3.20 + CTF, Railroad Tycoon II 1.02, Settlers III 1.23, Sin 1.01, Tomb Raider III #1, World War II Fighters 1.05

Demozóna: válogatás a közelmúlt érdekes eseményeinek terméséből (Compusphere 98, Convention 98, Demobit 98, Dialogos '98, Dreamhack 98, RTS. '98, Satellite 98)

Mélyvíz: Antivírus programok (McAfee VirusScan 4.x for Win95, Win31, WinNT, Thunderbyte Antivirus 8.09, LIVE 2.15), Tömörítőprogramok (RAR és WinRAR 2.06, WinZip 7.0 SP1), CD-Grabberek (Audiograbber 1.40, CD Copy 4.704, CDDA Extractor 3.02, Exact Audio Copy 0.7b), MOD-lejátszók (MOD4WIN 2.4 b32d, Open Cubic Player 2.5, ModPlug Player 1.39.01), MP3-kódoló (Audioactive Production Studio 1.05 Lite, AudioCatalyst 1.0, BladeEnc 0.75 + DLL 0.75), MP3-lejátszók (WinAMP 2.05, Sonique 0.62, Apollo 2.4, MPFree 1.5, MuseArc 4.8.98.7, Pulse 0.91, hálaadásnap Soritong), Trackerek (Impulse Tracker 2.14 + P4, FastTracker 2.08, Buzz 1.0, MADTracker 2.01), Filekezelők (Nico's Commander 4.10, Windows Commander 3.52), Grafikus programok (Xara 3D 3.0), FTP kliensek (CuteFTP 2.6.1, FTP Voyager 6.0.0.5), Telnet kliensek (CRT 2.3, JTerm Pro 1.1), E-mail kliensek, Keyboard Remapper 0.79, Radio 1.1 for FM Cards, Rendszeresztprogramok (ASMDemo 1212, HWInf 4.44), Videolejátszók (Realplayer G2), Filenézgetők (Hiew 6.00, IView 2.95, QuickView 1.03B, View 15)

PC-X User: a PC-X Magazin állandó programozási melléklete rengeteg okossággal és forráskóddal

Más-világ: februári mozielőzetes (Enemy of the State, Good Will Hunting, Psycho, Scream 2, Soldier, Twilight), X-Music 30 másodperces MP3 részletek

Olvasokk: válogatás a decemberben beérkezett anyagokból

DJ Compo: eredményhirdetéssel egybekötve bemutatkoznak a legjobbak!

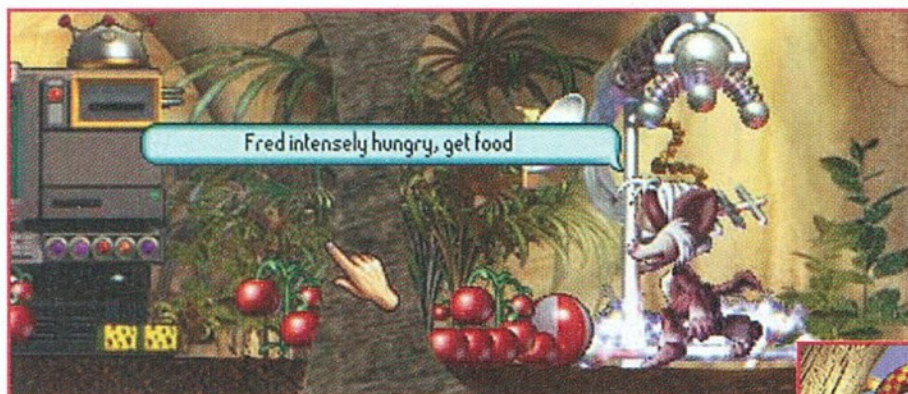
Earth 2150

Ez az a program, amelyik akár a Tiberian Sun-t is rendesen megizzaszthatja, mert számomra abban az egyik legizgalmasabb újdonságnak az éjszakai küldetések tűnnek. Nos, ezt ez a progi is mind tudja – és a 3D mégiscsak jobb egy fokkal, mint az egyszerű izometrikus kinézet. Már csak az az egy „apró” feladta van a készítőknél, hogy a játszhatóságot is olyan jóra csinálják, hogy ne verje le a C&C-sorozat által



igencsak magasra állított lécet. 3 különböző csoportosulás vezetőjének szerepét vállalhatjuk magunkra. Az egyik a UCS (Egyesült Civilizált Államok), ami északi és déli amerikai államok szövetsége. Valamikor a háború során még ide tartozott Nyugat-Európa és Észak-Afrika is, de ezeket a területeket 2146-ban elvesztették. A másik nagy szövetség az Eurázsiai Dinasztia (ED), míg a harmadik versenyző a Lunar Corporation, amely az orbitális pályán keringő városokban és a Holdon lévő bázisokon van otthon. Mindhárom csoport más-más különleges fegyverekkel, egységekkel és épületekkel száll be a háborúba, tehát más taktikát igényelnek majd.

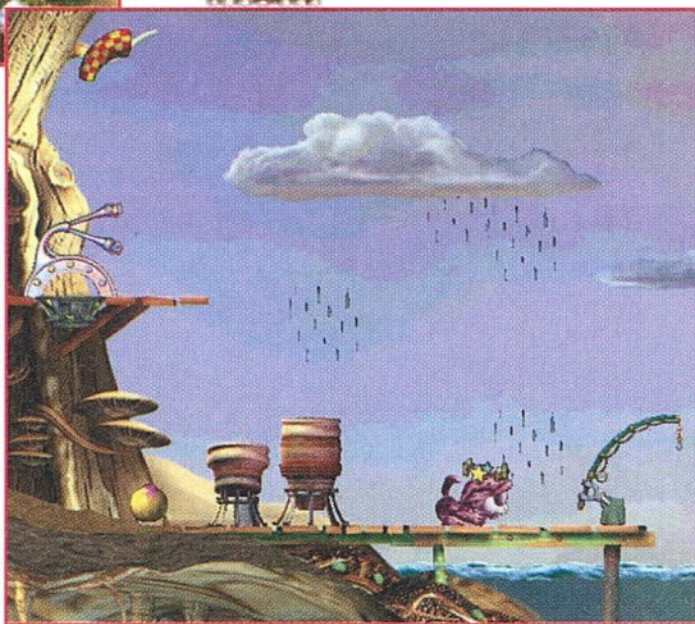
Szerepet kap a játékban az évszakok és az időjárás változása is. És ez nem csak abban merül ki, hogy megváltozik a terep színe, de ekkor több lesz a felhő, ami rontja a napelemek hatásfokát, a havas terepen nehezebben haladnak a kerekes egységek stb. Bizonyos hőmérséklet-tartományban gyakoribb a köd, viharos időben a villám megrongálhatja a hegytetőn lévő egységeket vagy épületeket és még hasonló nyálánkságok. A táj és az egységek kinézete, meg úgy az egész program hangulata a Total Annihilationre emlékeztet leginkább, csak persze azóta már kissé haladtunk a korról, minek hatására minden teljesen 3D-s: a játékteret úgy pörgethetjük, forgathatjuk, kicsinyíthetjük, nagyíthatjuk, ahogy jól esik. A játék a többi részében teljesen normális valós-idejű stratégia lesz, vagyis nyersanyagot kell kitermelnünk, abból egységeket készítenünk és fejleszteniük, majd lerohanni az ellenfél kitermelő bázisait, végül meg a fő központját. De végül is minden ilyen játék erről szól, de nem mindegy, hogy milyen megvalósításban. És ebben az Earth 2150 nagyon ígéretesnek látszik.



Creatures 2

A Mindscape kiadta a helyes kis szőrös, buksi fejű lényecskék tanítgatásáról szóló program második részét. A folytatás története szerint, az első részben felnevelt Norn populáció kipurcant egy földrengésben és vulkánkitörésben gazdag éjszakán.

Ránk vár a feladat, hogy felneveljük az új nemzedéket, benépesítsük velük az új világot, ahol azok sokasodhatnak és gyarapodhatnak. A feladat nem egyszerű, mert az égvilágon mindent nekünk kell megtanítani kis védencknek. Az előző részhez képest sok újdonságot mutat, például lehetséges menő Nornjainkat csereberélni az Interneten, illetve a Creatures 2 site-ról ingyenesen kiegészítések tömege tölthető le. A játék jó – egy óvónőképzőben biztos nagy



sikert aratna –, csak a szerkesztőség tagjainak szőrösszívűsége az oka, hogy negyedóra játék után mindenki a „csapjuk agyon baltával a helyes kis szőrös, buksi fejű lényecskét” gombot kereste. Ezen okból a program ismertetése technikai okokból bizonytalan ideig szünetel. ☺

Star Wars: X-Wing collector series



Itt van, megérkezett a legújabb, „gyűjtőknek kötelező” Star Wars programgyűjtemény. Tartalma a következő: X-Wing Collector's CD-ROM, Tie Fighter Collector's CD-ROM, valamint az X-Wing vs. Tie Fighter. Ez utóbbi megfejlve a Flight School című kiegészítéssel, amely 14 extra játszható küldetéssel gazdagítja a multiplayer játékot.

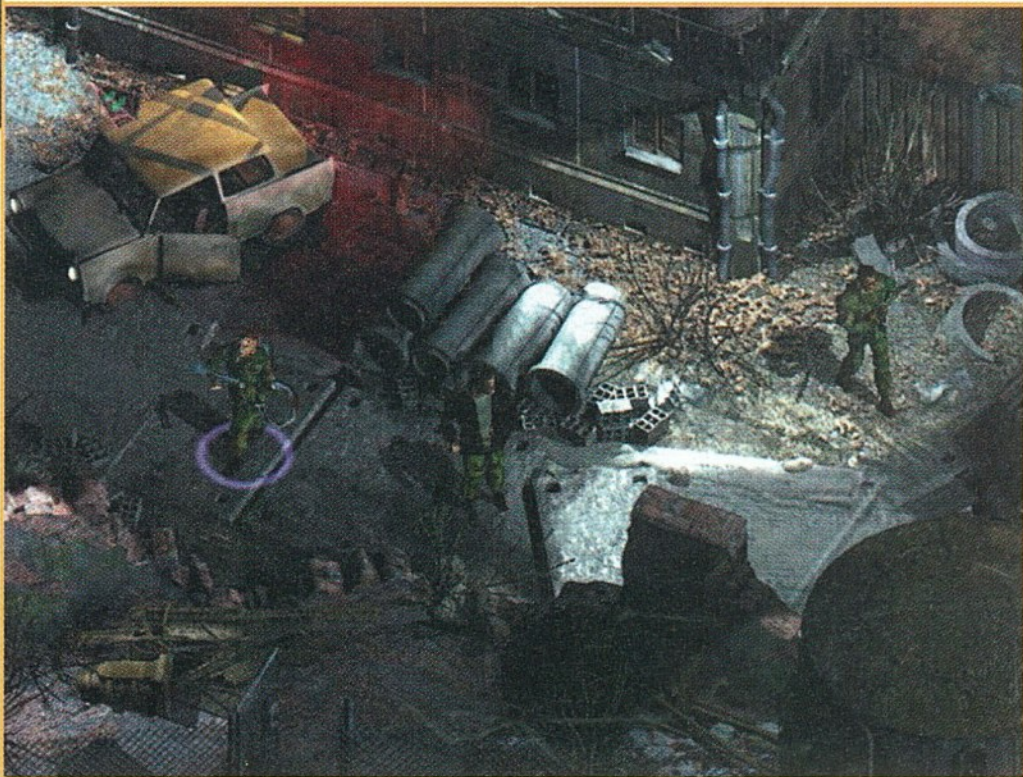


Gorky 17

A Roborumble készítői nem sokat pihentek babérjaikon. Még szinte meleg a robotok harcának magyar verziója, és máris újabb játék közeledik a befejezéshez. A Gorky 17 a kalandjátékok és a stratégiai stílus keveréke némi horror és sci-fi beütéssel. A készítő az X-Com sorozathoz hasonlítják művüket, csak sokkal egyszerűbb kezeléssel. Gyönyörűen megrajzolt hátterek jellemzik, amelyek nem csak egyszerű állóképek, hanem sok apró animáció is megbújjik rajtuk. Az ablakokat nyitogatják, a víz folyik, a kémények füstölögnek, madarak repülnek át a színen, leveleket sodor a szél stb. Az emberek és a szörnyek is szuperul néznek ki. Mindegyikük 3D-s objektum, melyek 800 és 2000 közötti poligonból állnak, így különösebb minőségromlás nél-

kül lehet rázoomolni embereinkre. Mozgatásuk a mostanában divatos csontváz-animációval megoldott, mely sokkal memóriatakarékosabb, mint ha a mozdulatok fázisait az egész bőrfelületre számítanák ki. A hangsúly egyértelműen a grafikán van és a történet is bevallottan lineáris – szerencsére ez csak azt jelenti, hogy kissé egyszerűsítették a játékmenetet, ami nem feltétlenül baj.

Egy kis csoportnyi NATO katonát kell irányítanunk, hogy feltárjuk, ki és mi rejlik a mostanában feltűnt különös hibridek megjelenése mögött egy Kozov kódnevű kisvárosban. A lakosság meg van félemlítve, a várost körülvették a NATO-seregek és a világ minden részéről odacsődült média. Az első beküldött kommandós-csoport nyom nélkül eltűnt. A főhős egy 40 éves katona, Cole Sullivan lesz, aki felvértezve sok-sok tudományos ismerettel (és nem utolsó sorban némi fegyverrel) a második kommandó tagja. Célja pofonegyszerű, csak ki kell derítenie, hogy mi történt az első csapattal, és ki vagy mi áll a hibridek feltűnése mögött.

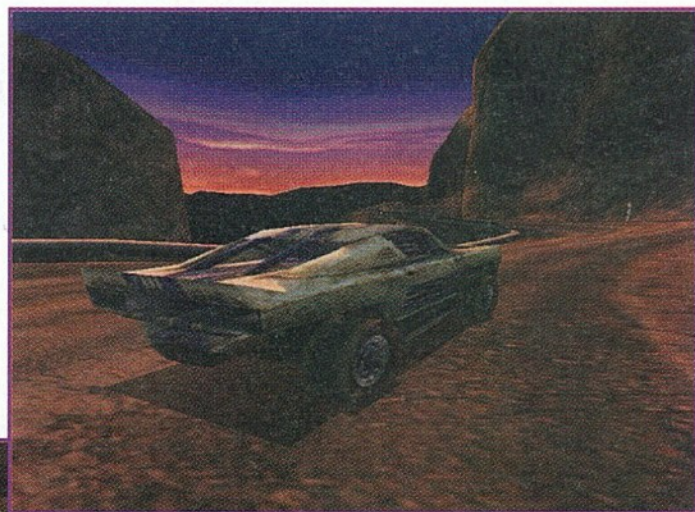
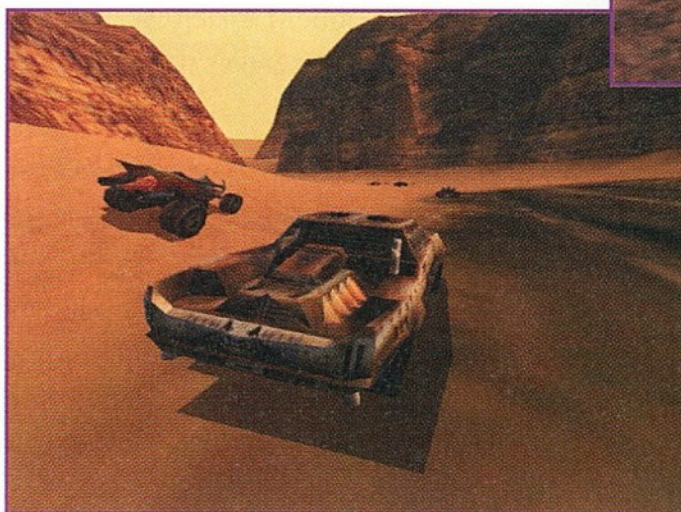


A csata körökre osztott lesz az esetek nagy részében, vagyis amikor mezei ellenfelekkel találkozunk. Ilyenkor nem változik a kameranézet, mindent ugyanúgy látunk, mint mozgás közben. Viszont, ha a főszörnyel hoz minket össze a sors, akkor némi plusz akció is keveredik a csatába. A szörnyek eliminálására eszméletlenül sokféle fegyver áll rendelkezésünkre, pontosabban a környezet nagyon sok részét használhatjuk fegyverként. A petárdáktól kezdve a fészerben talált baltán át egészen a lángszóróig mindennel apríthatjuk a különlegesebbnél különlegesebb szörnyeket. De megszerezhetjük a volt szovjet katonai műholdak irányítókódjait is, amivel lézerfüggönyönt, meteorosőt csalogathatunk elő.

Powerslide

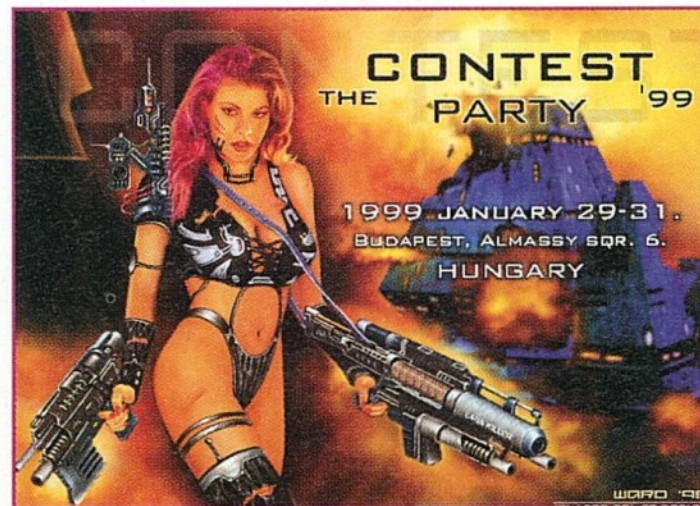
Pelace barátunk – miután kimentette Repülő Hollandi hajóját Bejrút belterületéről –

remek előzetest írt decemberben erről az egészen érdekes autóversenyről. Akkor még csak egy rövid kipróbálható verzió állt rendelkezésére, most azonban a dobozos verziót nyaggattam. Teljesen igazat adok Pelace-nak, mikor lelkendezve áradozik a programról. Távolság áll ugyan tőlem az arcade-típusú autóverseny, de a Powerslide kifejezetten jó poén. Futurisztikus, „medmexes“ környezetben, egészen lepusztult pályákon vagány kocsikkal vágathatsz. Első ránézésre csak 3 pályát és néhány kocsit kapsz, aztán ha végignyomsz egy Championshipet, jönnek az újabbak. Nagyon állat mindegyik, tényleg jópofa autóverseny lett. Talán kicsit idegesítő, hogy mikor fejre állsz, nem újraindulsz valahonnan, hanem addig csavarja a kocsit, amíg szép lassan újra vissza nem áll a kerekeire. Vannak hozzá cheat kódok, lapozd fel – kicsit hátrébb – Cheat gyűjteményünket.



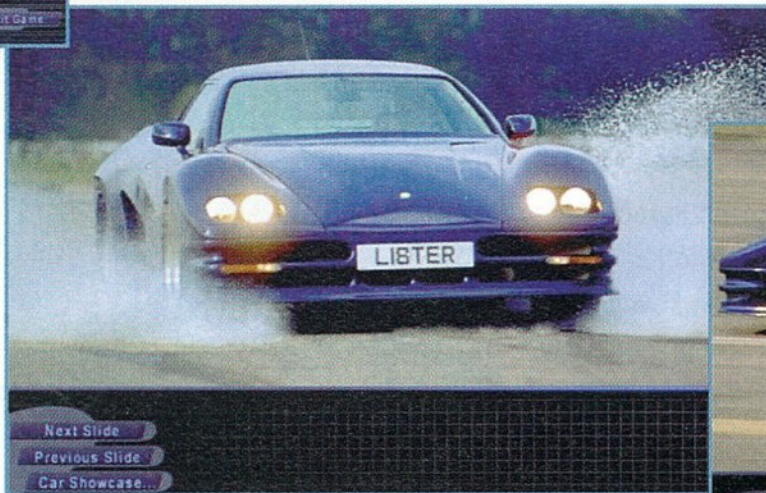
The CONTEST '99 és QuakeFény III Party

1999. január 29. délután 18:00 órától január 31. reggel 9:00-ig az Almássy Téri Szabadidőközpontban (1088 Budapest, Almássy tér 6.) ismét megrendezésre kerül a két nagy hírű party! Demo, 64K Intro, 4K Intro, 256 Byte Intro, C64 Demo, Grafika, Trace, Multichannel Music, 4 Channel Music, Wild, Lamer, Fun és Winner of the Party Compók, illetve Quake I. Team Play, Quake I. F2F, Quake II. F4A és Doom2 F2F bajnokság! A belépő ára a három napra 1200 Ft, lányoknak ingyenes. Szavazni csak belépő megvétele mellett van lehetőség. E-mail: scenest@telnet.hu, www.scenest.scene-hu.com, tel.: (06) 28/471-167 (WaRD), (06) 30/9542-707 (Melan), (06) 30/9673-716 (The Dominator).



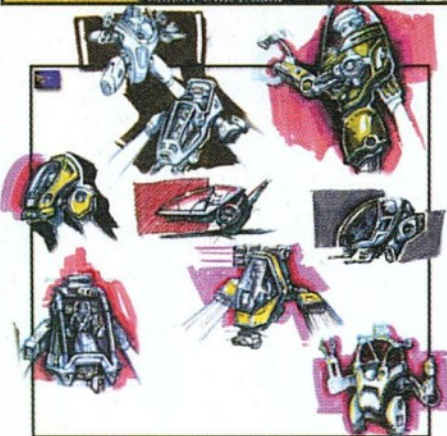
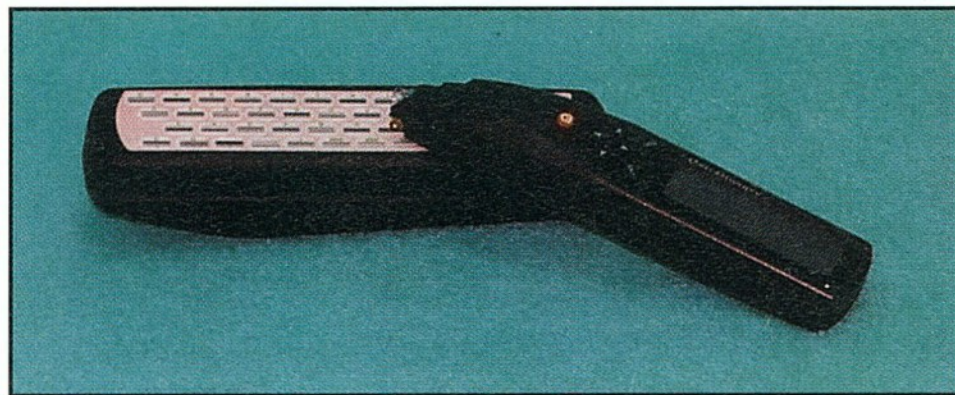
NFS3 – apróságok

Megjelent a harmadik hivatalos kiegészítő autó a játékhoz. A dolog pikantériája, hogy a Lister Storm már régen hozzáférhető az Internetről, valószínűleg ügyes kalóz kezek munkálkodása folytán. Hivatalos formájában showcase-t és műszerfalat is kapott, realisztikus menettulajdonságokkal lett felvértezve, illetve a rendőrök is a nevére emlegetik a rádióforgalmazásban. Feltűntek az első házi készítésű pályák is a játékhoz. Egyelőre még csupán csak az eredeti helyszínek módosításairól van szó, de ami késik, az a busz. Lapozzatok a Cheat rovathoz, szolgálhatunk néhány érdekes új kóddal!



Quictionary

Rengeteg szótárgéppel lehet manapság találkozni, de a Quictionary igencsak kilóg közülük különleges szolgáltatásával. Formája egy nagyon buci tollra emlékeztet leginkább – hegye egy kicsi scanner, ami 16-18-as betűméretű szöveg beolvasására alkalmas. A markolatában egy 480 000 ezer szót és kifejezést ismerő angol-magyar, magyar-angol szótár bújik meg. Folyadékkristályos kijelzőn keresztül kommunikál a felhasználójával – a három AAA elem igen hosszan képes életben tartani (elvileg 80 óra, de nem teszteltem). Súlya pedig megfelelően kicsi ahhoz, hogy akár ingzebben is hordható legyen. A karakterfelismerés a beolvasással együtt két-három másodpercet vesz igénybe, ezek után már a szótárprogram veszi át a hatalmat. A legtöbb esetben igen kimerítően ismerteti a kikeresett címszót és a hozzá kapcsolódó esetleges kifejezéseket, valamint (ha csak ki nem kapcsoljuk a menüben) a kiejtését is megadja. A készülék a P-Partner Bt. (tel.: 230-9660) jóvoltából került szerkesztőségünkhöz, ára pedig 35.600 Ft+ÁFA.



Még a kezembe sem foghattam a Descent 3-at, megdöbbenve hallom, hogy a Volition fél éve dolgozik a következő részen, melynek munkacíme – meglepő módon – Descent 4. Persze nem kell attól félni, hogy holnapután ez is a boltokba kerül, a fejlesztési ciklust 18-24 hónapra tervezik, és épp azért kezdték el korábban, hogy ne legyen akkora üresjárat a két játék között. Úgy tűnik, várnak ránk meglepetések, ahogy a képen is látszik, egy főszeplő figurán is dolgoznak, és a kiszivárogtatott hírek szerint nem a Pyroban fog kezdődni a játék. A részleteket persze sűrű homály fedi.

Descent 4



Mit várunk?



A LEGJOBBAN VÁRT TUCAT

Sam. Joe & TRf

Rengeteg jó játékhoz és persze jónéhány „nem túl jó” játékhoz lesz szerencsénk idén is. Vannak azonban olyan címek, amelyek hallatán mindenki felkapja a fejét. A tizenkét legjobban várt, legizgalmasabban hangzót kötöttük egy csokorba.

Atavalyi év összegzése még várat magára, de egy gyors pillantást vetve a kiadott játékok listájára, elmondható, hogy jó évet zártunk. Minderről bővebben majd a következő számban, most azonban tekintsünk a jövőbe. Jó néhány játék, amelyet még 98-ra ígértek már csak idén fog megjelenni, ha úgy vesszük, ez pozitív, hiszen az idei játékiadást színesítik, hacsak el nem csúsznak tovább (sajnos van néhány, amelyeknél féltő). Egy szó mint száz, úgy gondoltunk összegyűjtjük egy kosárba azokat, amelyek a legnagyobb érdeklődésre tarthatnak számot 1999-ben.



Centaurott kezdődik, ahol a Civilization befejeződött. Új bolygó, új egységek, új ellenfelek, új kutathatók. A nézőpont immár 3D, gyönyörű grafika, az évezred végének megfelelő tálalás. Lehet, hogy ez a játék végre feléleszti a kihalt készülő forduló stratégia műfajt?

Várható megjelenés: első negyedév

Black & White (Lionhead Studios / Electronic Arts)
Peter Molyneux (ex-Bullfrog, a Populous kitalálója) új csapatával, Lionhead néven, egy új projekten dolgozik, amely nehezen kategorizálható, mivel szinte mindenből típusból merítettek. A lényege, hogy az általunk kiválasztott törzsből toborozott követők segítségével különös varázslatok birtokába jussunk, amelyek lehetnek gonoszak vagy jók. A Black & White minden tekintetben különleges lesz, ha elkészül még az idén egyáltalán.

Várható megjelenés: valamikor 1999-ben



Alpha Centauri (Firaxis / Electronic Arts)

A stratégiai játékok szerelmesei biztosan egyetértenek velem abban, Sid Meier az isten. Játékai a stílus alapköveinek tekinthetők. Az Alpha

Szavazz az Év Játéka címre!

Lassan hagyománnyá válik, hogy februárban visszatekintünk az elmúlt évre, pontosabban az év játékinálatára, és kiosztjuk a legeslegjobbknak járó díjakat. Ez idén sem lesz másként, ám ezúttal szeretnénk titeket is bevonni, egyfajta közönségdíj keretében, amit a következőképpen képzelünk el. Röviden: Oscar-díj átadás. Hosszabban: a jelölő bizottság átnyálazta a esélyesebb listáját, és minden érdekesebb kategóriában – illetve olyanban, amiben legalább 4-5 cím szerepelt – jelölteket állított. A ti feladatotok, hogy minden kategóriából kiválasszatok egy játékot, beikszeljétek a szavazólapon, és vissza-

küldjétek nekünk legkésőbb január végéig. Ezenkívül, mindenki, aki szavaz, ha akarja, röviden megírhatja, hogy melyik volt a három kedvenc játéka tavaly. Természetesen lehet olyat írni, amit mi nem jelöltünk, de csak a ténylegesen az 1998-as évben megjelent játékokról legyen szó. A menetrend a következő lesz: februárban kihirdetjük az általunk legjobbnak találtakat, márciusban pedig tiétek a terep. Nemcsak a közönségdíjat tesszük közzé, de a legjobb írásokat is megjelentetjük. Nos, akkor nézzük a jelöltek listáját:

- | | | | |
|---|--|--|--|
| <p>Stratégia (hard core)</p> <input type="checkbox"/> Caesar III
<input type="checkbox"/> Populous III
<input type="checkbox"/> Settlers III
<input type="checkbox"/> StarCraft
<input type="checkbox"/> Battlezone | <p>3D-s akció</p> <input type="checkbox"/> 176 Nitro Riders
<input type="checkbox"/> Carmageddon 2
<input type="checkbox"/> Incoming
<input type="checkbox"/> Forsaken
<input type="checkbox"/> Conflict: Freespace | <p>Autóverseny:</p> <input type="checkbox"/> F1 Racing Simulation
<input type="checkbox"/> Ultimate Race Pro
<input type="checkbox"/> Colin McRae Rally
<input type="checkbox"/> Need for Speed 3
<input type="checkbox"/> Grand Prix Legends | <p>Kaland</p> <input type="checkbox"/> Black Dahlia
<input type="checkbox"/> Ring
<input type="checkbox"/> Nightlong
<input type="checkbox"/> Grim Fandango
<input type="checkbox"/> Starship: Titanic |
| <p>Stratégia (egyéb)</p> <input type="checkbox"/> Emergency
<input type="checkbox"/> Railroad Tycoon II
<input type="checkbox"/> Commandos
<input type="checkbox"/> Police Quest 2: Swat 2
<input type="checkbox"/> Ubik | <p>3D-s akció (first person)</p> <input type="checkbox"/> Half-Life
<input type="checkbox"/> Unreal
<input type="checkbox"/> Thief
<input type="checkbox"/> Sin
<input type="checkbox"/> Trespasser | <p>Szimulátor</p> <input type="checkbox"/> Israeli Air Force
<input type="checkbox"/> WWII Fighters
<input type="checkbox"/> Flight Unlimited II
<input type="checkbox"/> Pro Pilot
<input type="checkbox"/> Team Apache | <p>Sport</p> <input type="checkbox"/> The Golf Pro
<input type="checkbox"/> World Cup 98
<input type="checkbox"/> NBA 99
<input type="checkbox"/> NHL 99
<input type="checkbox"/> FIFA 99 |
| <p>Stratégia (háborús)</p> <input type="checkbox"/> Eastern Front
<input type="checkbox"/> People's General
<input type="checkbox"/> The Operational Art of War
<input type="checkbox"/> Steel Panthers III | <p>3D-s akció (külső nézet)</p> <input type="checkbox"/> Tomb Raider III
<input type="checkbox"/> Fighting Force
<input type="checkbox"/> Die by the Sword
<input type="checkbox"/> Deathtrap Dungeon
<input type="checkbox"/> Heretic II | <p>Platform</p> <input type="checkbox"/> Abe's Oddysee
<input type="checkbox"/> Croc
<input type="checkbox"/> Jazz Jackrabbit 2
<input type="checkbox"/> Lode Runner 2 | <p>Legjobb kiegészítés</p> <input type="checkbox"/> Quake II: The Reckoning
<input type="checkbox"/> Quake II: Ground Zero
<input type="checkbox"/> Incubation: Wilderness M.
<input type="checkbox"/> Diablo-Hellfire
<input type="checkbox"/> SW XvT-Balance of Power |

Command & Conquer: Tiberian Sun
(Westwood Studios / Electronic Arts)

Kicsit pofára esett az EA a Westwood felvásárlásával. A Dune 2000 enyhén szólva vegyes fogadtatásra talált, és az az ígéret, mely szerint novemberben már mindenkire a tibériai Nap süt,



sem vált be igazán. A Westwoodnak ezután hatalmasat kell alakítania, és ez valószínűleg nem is marad el, legalábbis a háttérinformációk erre engednek következtetni. Rendesen kidolgozott történet, parádés szereposztás, átgondolt felépítés, úgy tűnik, minden együtt van az újabb sikerre. Csak már látnánk.

Várható megjelenés: tavasz

Daikatana (Ion Storm / Eidos)

Az id Software-ből deportált John Romero alakította Ion Storm dolgozik a projekten, amely egy kard történetét meséli majd négy koron keresztül egy 3D-s akciójáték keretében. A tervek grandiózusak, számtalan szereplőről és fegyverről olvashattunk már, meg arról, hogy az utóbbi időben jóformán a fél banda kilépett a cégtől, sok sze-



rencsét kívánva a jövőben. Persze maradtak még bőven, és Romero is megnyugtat mindenkit: időben elkészülnek. De mégis csak nagy a csönd. Az Ion Stormra ráférne egy kis siker, lévén a Dominion nem szólt akkorát, mint azt vártuk.

Várható megjelenés: első negyedév

Diablo 2 (Blizzard Entertainment / Sierra)

Szeptember első napjai, 1997, ECTS. A Blizzard zártkörű sajtótájékoztatóján ismerteti eddig elért sikereit. Bejelentik: készül a Dianlo folytatása, a Diablo II. Talán éppen a 98-as ECTS-en ünnepelehetjük majd a megjelenését. Talán nem. A többit



szerintem mindenki tudja: öt új karakterosztály, négy város, rengeteg dungeon, barlang és kriptá (lehetőleg többszintűek), új küldetések, fegyverek, varázslatok, szörnyek és nem-játszható karakterek, továbbfejlesztett harci részek, és a tavalyi év szenzációs bejelentése: 3Dfx támogatás vár a kalandozókra. Valamikor, még az idén.

Várható megjelenés: valamikor 1999-ben

Duke Nukem Forever (3D Realms / GT Interactive)

Egy év fejlesztéssel a hátuk mögött, a tavaly nyáron megjelent Unreal után a 3D Realms úgy döntött, eldobja a Quake 2 engine-t az új kedvéért, miközben mindenkit biztosítottak: az ütemezés ettől még nem változik. Persze, hiszen



már a könyökünkön jön ki: „majd, ha elkészül”. Így könnyű három hónapot csúszni – mostanában márciusról csiripelnek a madarak. Duke egyébként is azidőtájt ünnepli 3D-s fennállásának harmadik évfordulóját. Nagyon hiányzik már nekünk egy kis vérpezsdítő folytatás.

Várható megjelenés: első negyedév

Dungeon Keeper 2 (Bullfrog / Electronic Arts)

A Bullfrog mindig is egyedülálló ötleteiről volt híres, elég ha csak a kalandjátékok kifordítottja-



ként ismert Dungeon Keepert vesszük példának. A folytatás persze gonoszabb lesz, mint valaha,

ezáltal mi is azok lehetünk. A feladat megmaradt: a sok hőspalántát, kinyalt herceget, bekép-

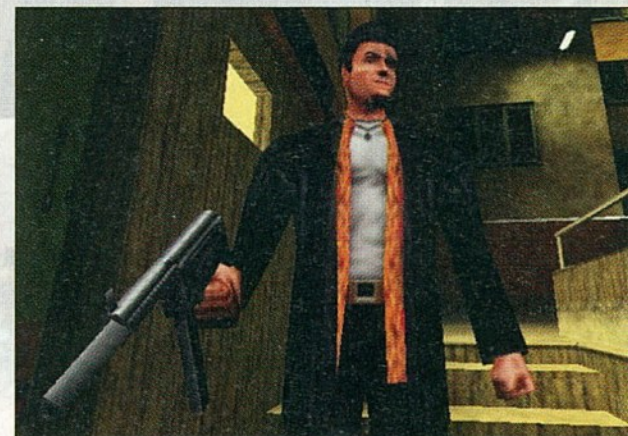


zelt mágust kell a pokolra juttatni még mielőtt képesek bejárni a dungeont. Más se hiányzik! Teljesen 3D-s, truecolor környezet vár ránk, no meg rengeteg új szörny, átok, varázslat meg mifene. Leginkább az utóbbi!

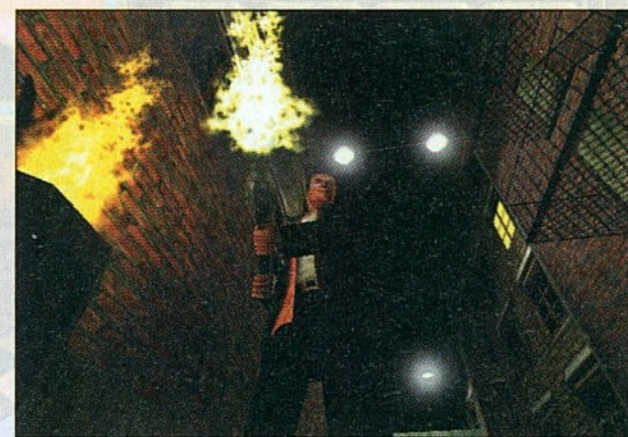
Várható megjelenés: március

Max Payne (Remedy Entertainment - 3D Realms / G.o.D.)

Mint ismeretes, Max, a kemény zsaru, New York embertpróbáló utcáin, akit elég rendesen csöbeshúznak ahhoz, hogy hirtelen mindenki – a rendőrség, a maffia és egy titokzatos szervezet, akik után nyomozott – a vérét kívánja. Egyesek sze-



rint a játék maga lesz az interaktív Ponyvaregeny, bár nem látom az összesüggéseket. Az eddig látottak meggyőztek minket arról, hogy a



Max Payne nem mindennapi grafikai élvezetet jelent majd számunkra. Csak kérdés, mennyire lesz játszható, de a válasz, úgy tűnik tovább ké-sik. Az ECTS-en márciusra ígérték, mostanában viszont már sokkal későbbi és homályosabb időpontokat hallani.

Várható megjelenés: évvége

Prey (3D Realms / GT Interactive?)

A 3D Realms 96-ban jelentette be, hogy elkezdett egy új, sohasem látott grafikájú, 3D-s lövöldözős játékba. 1998 karácsonyára ígérték, ami akkor irgalmatlanul messzinek tűnt. Közben a legnagyobb csinnadrattával jelennek meg



sorban a hasonló fejlesztések eredményei, a Prey körül egyre nagyobb a csend. Persze, mielőst valaki kiejti a száján, hogy a „Prey halott”, rögtön jön a hivatalos cáfolat, de a „akkor mikor je-



lenik meg?” kérdésre csak a szokásos „majd ha kész” a válasz. Úgy tűnik tehát, hogy a három alien fajjal küzdő igazi, amerikai indián története meglehetősen bizonytalan alapokon nyugszik.

Várható megjelenés: majd ha elkészül.

Quake 3: Arena (id Software / Activision)

Az előző számban már részletesebben elemeztük az id Software új üdvöskéjének helyzetét. A részben a Quake II, részben a készülő Trinity alapjaira épülő projekt eredményezi majd az első olyan játékot, amely elhozza nekünk az igazi



görbe felületeket, Bézier-görbék formájában. Az alapvető változás a többi, hasonszőrűhöz képest, hogy az Arena kimondottan többjátékosos



üzemmódot helyezi előnybe az egyedüli játékkal szemben. A mégis az utóbbit favorizálók botokat kapnak, hogy legyen min gyakorolniuk. Itt is félt az atomerőmű gépigény, az viszont biztos, hogy második generációs 3D-gyorsító kötelező feltétel lesz a futtatáshoz.

Várható megjelenés: majd, ha elkészül

SimCity 3000 (Maxis / Electronic Arts)

Ez egy nagyon furcsa játék! Nincs benne mit megnyerni, nincs fix, elérhető, megszerzhető végcélja. Mégis a SimCity különböző részeiből adták el a világon a legtöbbet. Számítalan embert nyugtázott le, ahogy a szeme előtt nő ki, fejlődik a saját városa. A 3000 ebben a tekintetben lesz sokkal erősebb mint elődei. A távolságtartó „is-



teni látószög” a múlté, immáron minden a városok szintjéig nagyítható. Nem csak egyes városrészek épületeinek változásain figyelhetjük meg a történéseket, hanem élő emberek sétálnak az utcán – a városrésze jellemző ruházatú, kinézetű karakterek –, valódi forgalom halad az utakon. Kicsit „félünk” a gépigénytől.

Várható megjelenés: február-március

System Shock 2 (Looking Glass Studios / Eidos)

Alig fejezte be a Thiefet (lásd értékelésünket



ugyanabban a számban), a Looking Glass máris gőzerővel dolgozik az 1994-ben nagy sikert aratott, 3D-s akciójátéka folytatásán. Amire számíthatunk: még több RPG elem természetesen sci-fi környezetbe ültetve, karaktergenerálás, fejlődés, sosem látott fegyverkezelés (néha elromlanak, de



javíthatók, fejleszthetők stb.) és még sokan mások. A feladatunk továbbra is betérés biztonsági rendszerekbe és egy szigorúan őrzött helyekre, információszerezés céljából, és persze a jó nép írtása. Az egyetlen dolog, ami nyugtalanít, hogy mindez alá a Thief engine-t szánják, aminek nem örülnék túlságosan, lévén elég problémás.

Várható megjelenés: második negyedév

Ha bővebben érdekelnek az újdonságok, miért nem látogatsz el Internetes oldalunkra? Nap frissítéssel olvashatsz a világ híreiről!

WWW.PCX.HU



Septerra Core

A VILÁG SORSA A KEZEDBEN

Pelace

Néhány hónapja még javában siránkoztunk, hogy a szerepjátékok ideje lejárt, és már mindenki temette a műfajt. A Might & Magic 6 és a Final Fantasy VII után azonban ilyet állítani meglehetősen nagy botorság lenne. Jövő év elején érkezik előre láthatólag a Septerra Core, ami így első ránézésre nagyon sikergyanúsra ígérkezik.

Az előzetes demo még csak az engine-t mutatta be, vagyis másként lehetett a helyszíneken, de a történetből és a csatákból semmit nem láttunk. Ezen kevés alapján is engem legjobban a FF VII-re emlékeztetett, ugyanúgy rajzolt háttérrel előtt mozogtak sprite-ba rajzolt karaktereink. A történet is egész ötletes. A Septerra nagyon különleges bolygó, mert kontinensei különböző magasságokban lebegnek a központi mag felett. A legkülső szigeten laknak a Kiválasztottak, akik kényelemben élnek, pazarló életmódot folytatnak, már ami az energiát és a nyersanyagokat illeti. Szemetüket meg egyszerűen kiszórják a lentebb fekvő világokra. Ez érthető módon nem hívja ki az ott élők csodálatát, akik ha másban nem is, de abban egységesek, hogy szívből utálják a Kiválasztottakat.

A világot valaha réges-rég egy ismeretlen hatalom teremtette, és öröksége még mindig ott



fekszik valahol a Magban, mely voltaképpen nem más, mint egy bolygóméretű Bio-computer. Erre jönnek rá a Kiválasztottak, és természetesen rögtön kalandorok egész sora indul az a Teremtő Örökségének megszerzésére.

Te a második világon egyszerű szeméthyűjtőként tengeted életed, vagyis megcsapolod a külső világból áramló szemétfolyamot, ami még meglehetősen sok használható dolgot tartalmaz. Ahogy a Kiválasztottak elkezdnek lefelé ereszkedni, háborúk sora tör ki ellenük az összes lenti világban. Ez indítja el számodra is a nagy kalandot, mert miközben meg akarod védeni saját hazádat, szép lassan összeáll a kép és kiderül, hogy itt

már nemcsak a te kontinensdről van szó, hanem az egész bolygó sorsáról. Innen már egyszerű a dolog, szigetről szigetre járva neked hamarabb kell megfejtened a Mag titkát, mint a Kiválasztottaknak.

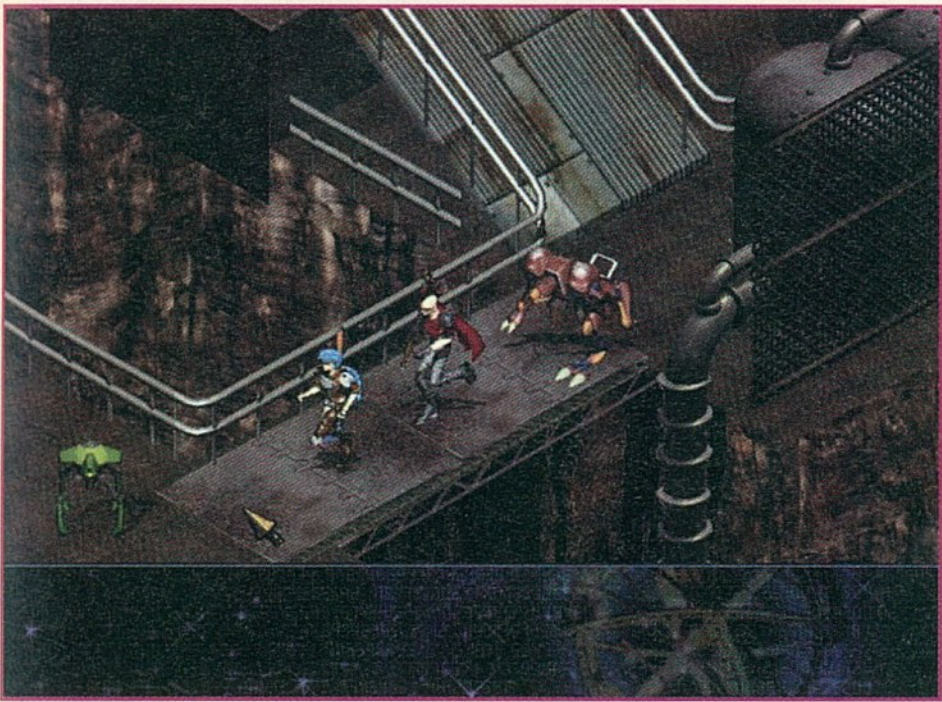
A programban óriási hangsúly lesz a megfelelő csapat kiválasztásán. Eleinte egy szál magunkban vágunk neki a kalandoknak, de akár nyolc különböző karakterrel is találkozhatunk, akik hajlandóak csatlakozni hozzánk. Egyszerre mindig csak három emberrel kalandozhatunk, de bármikor cserélgethetjük őket (feltéve, hogy találkozunk valakivel). Mindegyiküknek más-más előnyük és hátrányuk van, így a csapatkiválasztás lényege, hogy minden feladatot az épp arra alkalmas társakkal oldjunk meg. Igen ám, csak hogy minden karakternek megvan a sa-



ját előélete, amibe sajnos az is beletartozik, hogy egyesek meglehetősen utálják egymást. Ilyen tagokat nem érdemes egyszerre fölvenni a csapatba, mert még akár egymás torkának is eshetnek. Szerencsére akadnak a játékban különböző mellékküldetések, ahol épp ezeket a problémákat orvosolhatjuk (persze más mellékszálak is vannak, ahol különleges tárgyakat, ismereteket szerezhettek). Ezeket természetesen nem kötelező megcsinálni, de akkor bizonyos csapatkombinációról le kell mondanunk, ami a játék bizonyos helyein nehézségek elé állíthat minket, de persze így is végig lehet menni rajta.

A varázslás is nagyon ötletesen megoldott a program-





kedvéért, ha egy Védőfalat kombinálunk egy Tűz-elementállal, akkor kapunk egy Tűzfalat. Ezeket az előre „legyártott” varázslatokat természetesen el lehet tárolni, hogy ne kelljen mindig a csata hevében összekaparászni őket a különböző lapokból.

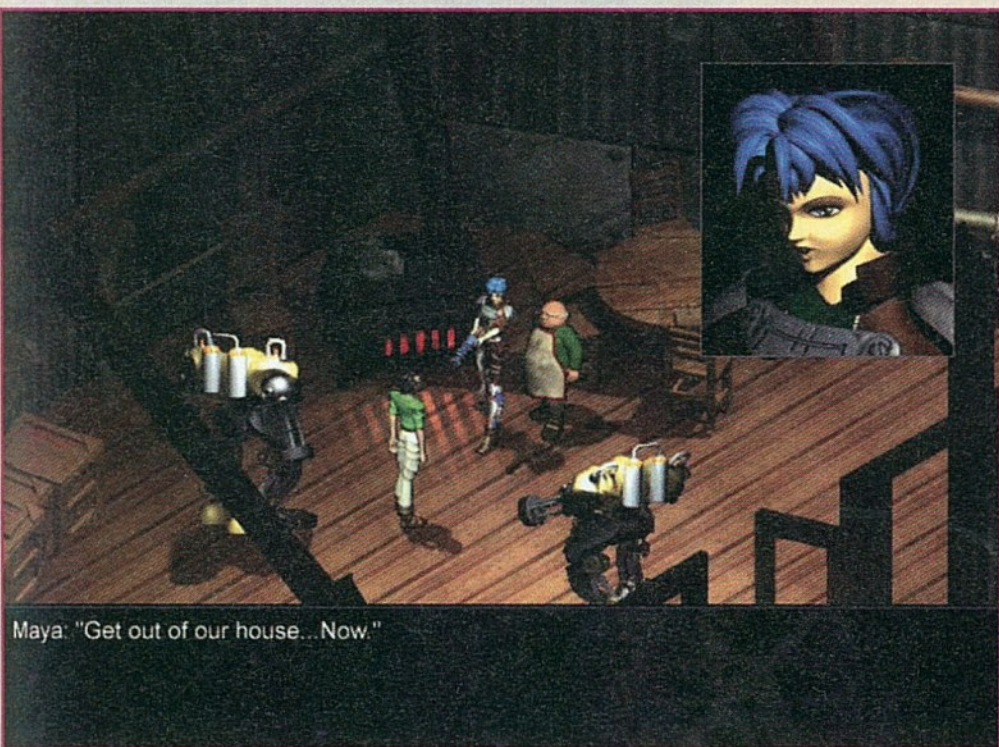
Apropó harc. Ez is meglehetősen érdekesen lett megoldva. Átmenetet képez ugyanis a real-time és a körökre osztott csaták között. Annyiban va-

kat akarunk elsütni, akkor elég megvárni, míg az egyharmadáig feltöltődik, és akkor emberkénk ezt a kiadott utasításoknak megfelelően, automatikusan végre is hajtja (ha nem adunk új parancsot, akkor megint megvárja, míg feltöltődik a megfelelő szintre, és újra végrehajtja, egészen addig, amíg nem mondunk neki valami újat). De az igazán hatásos letaglózásokhoz vagy egy bonyolultabb fegyver elsütéséhez már nem elég ennyi idő, ahhoz többet kell várni. A kettő között vannak még közepesen erős támadások. Természetesen ez a rendszer az ellenfelekre is igaz, vagyis ha elég ügyesek vagyunk, kis csapatokkal leteríthetünk egy ellenfelet, mielőtt ő többször is támadna, mert míg ő a teljes feltöltésre vár, mi közben lecsapjuk. Ebből a szempontból nagyon jól lehet taktikázni a csatában, és nem a real-time-okra jellemző „mindenki essen mindenkinek” típusú csatákkal fogunk találkozni. Azt, hogy ezek a csaták milyen grafikával lesznek megoldva, azt sajnos a demo alapján nem tudtuk meg, pedig erre nagyon kíváncsi lettem volna. Ugyanis a FF VII ebben zseniálisat alkotott, és nagyon fel kell kötniük a gatyájukat a készítőknél, ha olyan látványos jelenetekkel akarják megfogni a műfaj szerelmeseit. **PC-X**

ban. Kalandozásaink során találhatunk egy csomó úgynevezett Fate-Cardot, amik bizonyos alapvarázslatokat testesítenek meg. Ezekből összesen 120 különböző létezik. Ha izmosabb varázslatokat akarunk kicsikarni magunkból, akkor ezeket kell különböző módon kombinálni. Itt szabadjára engedhetjük képzeletünket, mert eszméletlen sok variáció lehetséges. Példának

lós idejű, hogy bármelyik pillanatban adhatunk utasítást embereinknek, tehát nincs olyasféle szétválasztás, hogy ez most az én köröm, az meg az ellenfél. Viszont nem azon múlik a győzelem, hogy milyen gyorsan klikkelgetünk, mert nem biztos, hogy emberünk a kiadott utasítást rögtön végre is tudja hajtani. Ugyanis minden karakternek van egy energiacsíkja, ami

csaták közben szép lassan töltődik (minél magasabb a karakter szintje, annál gyorsabban), és csak akkor tud valamilyen utasítást végrehajtani, ha van energiája. De hogy ne legyen ilyen egyszerű a dolog, ez a csík további három részre van osztva. Ha csak kisebb szurkálásokat vagy egyszerűbb varázslato-





Thief

SÖTÉTEN MEGBÚJNI...

TRf

Birkatürelem, új szemléletmód és játéktípus – akár a pilométerben is feltűnethetjük volna, hiszen alapvetően szükségesek a játékhoz. A Thief – egyesek szerint a System Shock és az Ultima Underworld alapjain – új szintet hoz a 3D-s akciójátékok világába.

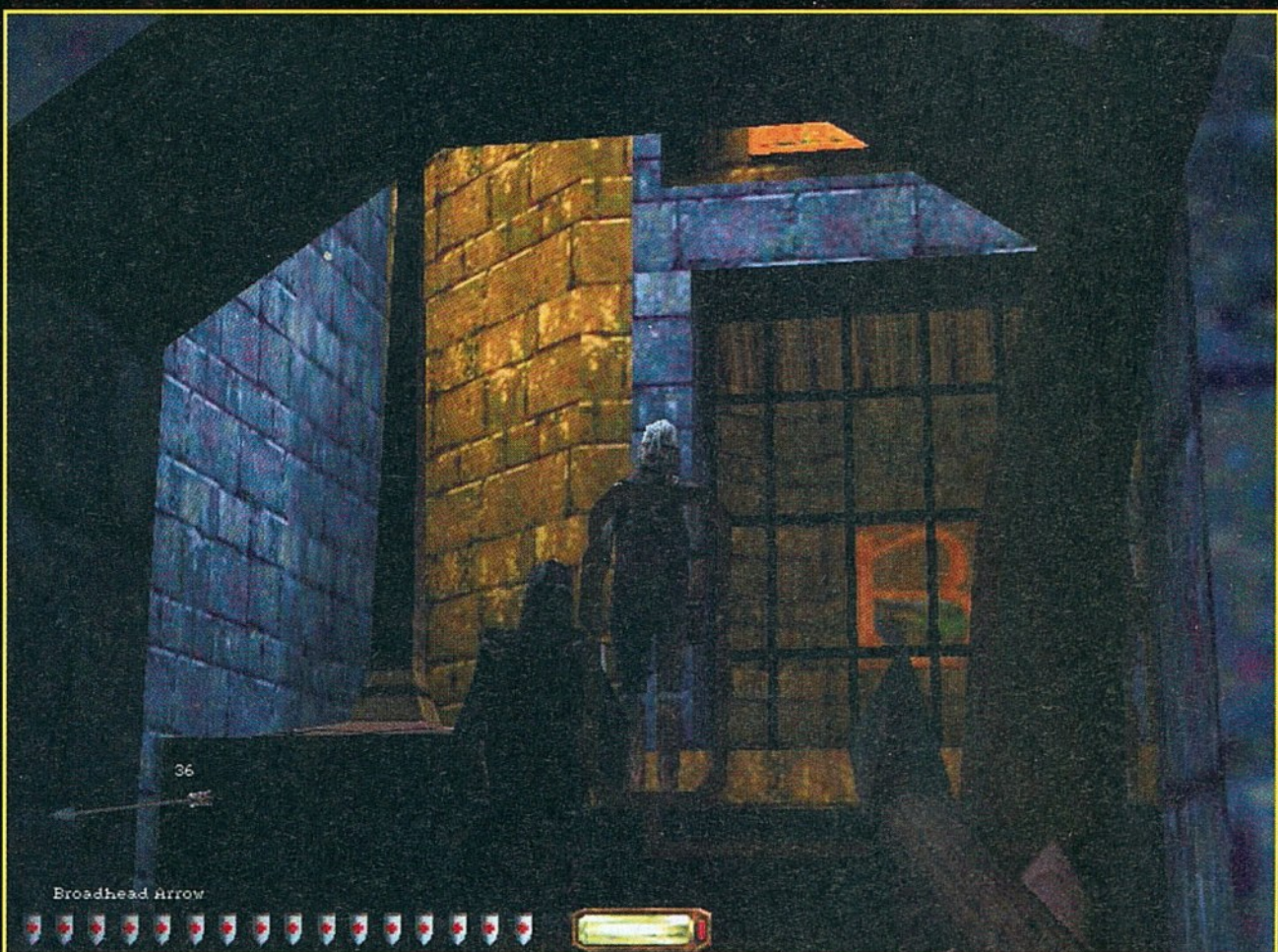
Minden kétséget kizáróan a Looking Glassnak sikerült az, amire oly régóta vártunk: a sok egy kaptafára épülő akciójáték között új ötlettel álltak elő, új stílust teremtve ezzel. A Thief első ránézésre úgy néz ki, mint egy szokásos, belső nézőpontú 3D-s lövöldözős játék, de elég egy percet játszani vele, hogy kiderüljön, itt valami egészen mást kell csinálni, mint a Quake-ben vagy bármelyik klónjában. Ez az első perc döntő lesz abból a szempontból is, hogy megkedveli-e az ember, vagy sem. Itt ugyanis nem az a cél, hogy mindenkit, aki unszimpatikus, másodpercek alatt a falra kenjünk valami féltonnás herkentyűvel. Ellenben csendben maradni, osonni, megbújni a sötétben, láthatatlannak lenni, hosszan várni a megfelelő pillanatra, majd gyorsan és hatékonyan cselekedni – erről szól a dolog.

A más felfogást kívánó játékmennel rögtön az oktatórészben megismerkedhetünk. A két legfőbb alapelv, amit egy leendő tolvajnak el kell sajátítania: láthatatlannak és hallhatatlannak maradni. Ehhez először is meg kell tanulunk járni! A Thief megkülönböztet többféle sebességű járást, a két alapvető azonban a séta és a futás. Utóbbit azonban csak előre végezhetjük, ezért nem egy váltógombbal oldották meg a kettő közötti váltást (bár valami ilyesmire lenne jó a Shift, ha minden igaz), hanem külön gombokra definiálták a kétféle mozgást. Ez eléggé megnehezíti, hogy a más játékokban megszokott konfigurációkat átültessük a játék alá, mindezidáig nem is sikerült kényelmesen megoldanom ezt a problémát. A zajok szempontjából is nagyon fontos különbség van a kettő között. Meg kell tanulunk, hogy a különböző borítású talajokon (szőnyeg, fa, kő) milyen zajt vernek lépteink (nyilván futva sokkal nagyobb). Az ellenfelek ugyanis szintén fülelnek ám, és a legkisebb neszre rögtön támadólag lépnek fel, de legalábbis kutatni kezdik a zaj forrását. A függőleges mozgás – létrára vagy kötélre mászás – végre normálisan működik, már úgy értem, végre egy játék, ahol nem zsák krumpliként hullunk alá a magasból, ha a létrán körbefordulunk. Az úszással sem voltak gondjaim – itt érdemesebb a futó billentyűvel mozogni, mert gyorsabb –

bár elég kiábrándító volt, hogy a „kollégák” egyszerűen sétáltak a vízben.

Szintén nem mindennapiak a fegyverek, illetve kezelésük. Mivel a tolvajlás elég rizikós vállalkozás, nem árt, ha az ember meg tudja védeni magát. Erre például kiváló eszköz egy kard. A Thiefben ez az alapfegyver – de csak akkor, ha minden kötél szakad, s lebuktunk. A támadógombot megnyomva oldalirányban vághatunk, kicsit tovább nyomva tartva felülről sújthatunk le vele. Utóbbi jóval nagyobb sérülést okoz, ugyanakkor tovább tart kivitelezni, és ez alatt sérülékenyebbé válunk. Természetesen védeni is tudunk a karral, erre két külön gombot kell használnunk, ám ez nem jelent 100%-os védelmet a támadó ellen. Ha már harcra kerül a sor, a legjobb védekezés a támadás. Néha épp egy jól irányzott oldalvágással kerülhetjük el, hogy iszonyatosan fejbe vág-

janak egy kalapáccsal. A másik alapfegyver a blackjack, ezúttal nem egy kártyajáték, inkább egyfajta bunkósbot. Az ellenség háta mögé lo-pózva a tarkóra mért precíz ütéssel tehetjük őt ártalmatlanná. Jó azonban tudni, hogy minden más szögből teljesen használhatatlan, úgyhogy ha az őr megfordul, nekünk sanyi. A harmadik fegyver az íj, amelyhez számos különböző nyilat használhatunk. A lövés itt a következőképpen történik: nyomva tartjuk a támadógombot, így kihúzzuk az íjat. Amikor megfeszítettük, a program ránagyít a célpont-ra. Ekkor gyorsan célzunk, s felengedve a gom-



bot kilőjük a nyilat. Figyelembe kell venni, hogy ívben röpi, illetve, azt is, hogy elég nagy erő kell az íj kihúzásához. Előbb csak remegni kezd a kezünk, megakadályozva a pontosabb célzást, majd elfáradva le is teszi az szerszámot. Összesen hétféle nyíllal találkozhatunk: van sima támadó, vizes nyíl (a fáklyák ellen vagy szentelt vízzel a zombik ellen), tüzes nyíl, moha nyíl (beteríti mohával a talajt, így hangtalanul lépkedhetünk rajta), gáznyíl, kötélnyíl (mászáshoz) és zajcsináló nyíl (az ellenség megtévesztésére). Mindegyik más-más áron kapható, hacsak nem a pályán találjuk valahol – és itt akkor rátérhetünk a Thief következő érdekességére, a vásárlásra.

Minden küldetés úgy kezdődik, hogy rendelkezésre álló pénzünkből kiegészíthetjük felszerelésünket ezzel-azzal. Ezzel a fejlesztők érdekesebbé tették a játékot, ezzel kényszerítve bennünket, hogy ne csak eltaláljunk a legrövidebb úton az ellopandó tárgyhoz vagy más célponthoz, hanem a terepet jobban bejárva és életünket kockáztatva minél több aranyat és más finomságokat gyűjtsünk, amelyeket pénzre váltva a következő küldetésnél felhasználhatunk. A pénzzel nem érdemes takarékoskodni, ugyanis csak arra a vásárlásra érvényes, amikor éppen rendelkezésünkre áll. Ugyanez igaz a talált tárgyakra és fegyverekre is.

A tényleges játék során a képernyő alján, középen látható kis kijelző a legfontosabb számunkra, ez mutatja, hogy mennyire vagyunk láthatók. A fegyverekkel kapcsolatban jó tudni, hogy aktívan befolyásolják ezt az állapotot, gondoljunk csak bele, ha mondjuk gyenge fényben állunk, sokkal észrevehetőbbek vagyunk egy csillogó karddal a kezünkben, mint anélkül. Épp ezért a fegyvereket el lehet tenni, így egyébként gyorsabban is mozoghatunk. A képernyő bal szélén a kezünkben levő fegyvert látjuk, a jobb szélén a kiválasztott, „leltárban levő” tárgyat. A játék során számos dologgal találkozhatunk, amit hősünk simán felkap, ám nem mindent tud



elpakolni a zsákjába. Ezekről rövid távon meg kell szabadulnunk, vagy úgy, hogy elejtjük őket (külön gomb), vagy úgy, hogy messzire hajítjuk („Use” billentyű). Mindkét esetben jó nagy zajt lehet velük csapni, úgyhogy csak óvatosan! A „Use”-t amúgy is megfontoltan kell használni, előtte mindig ellenőrizzük, hogy az a tárgy van kijelölve, amit használni akarunk (kivilágosodik), különben hipp-hopp elfogyaszthatjuk például a súlyos pénzekért vásárolt gyógyító italt.

A Thief egyformán tartalmaz lenyűgöző és katasztrófális elemeket. A grafika jó példa mindkettőre. A fejlesztők sajnos saját 3D-s engine létrehozása mellett döntöttek, ami finoman fogalmazva hogy kívánnivalót maga után. Rendre bődületes vektorhibákkal találkozhatunk, kezek, lábak fegyverek lógnak át falakon, bezárt ajtókon. Hullák elvesztik testrészeit, ha éppen egy fal mellett esnek össze. Ugyanakkor mozgás szempontjából teljesen rendben van a grafika. Éppen az előbb említett összeesés félelmetesen élethű, az enyhén elő-

redőző, gyanakvó, minket kereső őr is teljesen hihető, bár mozgólatai helyenként szögletesek. De ha már az ellenfeleknél tartunk, szerintem kulcsfontosságú része a játéknak a gyanútlan őrök viselkedése, és ezt is remekül oldották meg a készítőik. A katonák füttyörésznek, énekelgetnek, beszélgetnek egymással, ha egyedül van, bíztatja magát, hogy ne féljen. Amikor meghall vagy meglát minket, teljesen megváltozik a hangulata és a

hozzáállása, és természetesen a szövege is, de ha újra elbújunk, elbizonytalanodik, azt hiszi, képzelődött, és ennek is más-más módon ad hangot. Egyszerűen zseniális!

A kerettörténet megértése embert próbáló feladat, ugyanis az átvezető animációk – egyszerre nagyon stílusosan és művészi módon – furcsa vágásokból, képátmenetekből, rövid filmrészletekből állnak. Mindenesetre remekül megteremtik a játék hangulatát. Annyi mindenesetre kibogozható, hogy egy furcsa és misztikus múltban, ahol a mágia, a varázslat és a (néha nem is olyan) primitív technológia békésen megfér egymás mellett. Garrett a Városban lakik, és tolvajként tartja fent magát. A Várost három rend uralja. A Kalapácsot, mint ereklyét tisztelő, az építést és a törvények betartását hirdető Hammerite-ok, a velük élesen szembenálló, a rombolást és káoszt megtestesítő, a természet szentségét és mindenek felettiségét magasztaló Tricksterek, valamint a kettőjük (és az élet) egyensúlyát fenntartó Keeperek. Garrett egy nap sikertelenül próbál meglopni egy Keepert, de az értékeli ügyességét, és meghívja a rendbe. Bár rengeteget tanul és fejlődik, mégis otthagyja a rendet, hogy eredeti „foglalkozásának” éljen: mester-tolvaj lesz. Rendelésre kezd lopni, veszélyes helyeken levő, őrzött tárgyakat, természetesen jó pénzért. A többi kiderül a játékból.

CPU/RAM: P200, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

A KATEGÓRIA REMEK MEGÚJÍTÁSA, SOK JÓ ÖTLETTEL ÉS VEKTORHIBÁVAL

EIDOS INTERACTIVE
H&H '92 KFT.
TEL.: 457-3827

5



THIEF

AKCIÓ

LEÍRÁS

17





Pro Pinball Big Race USA

Jon

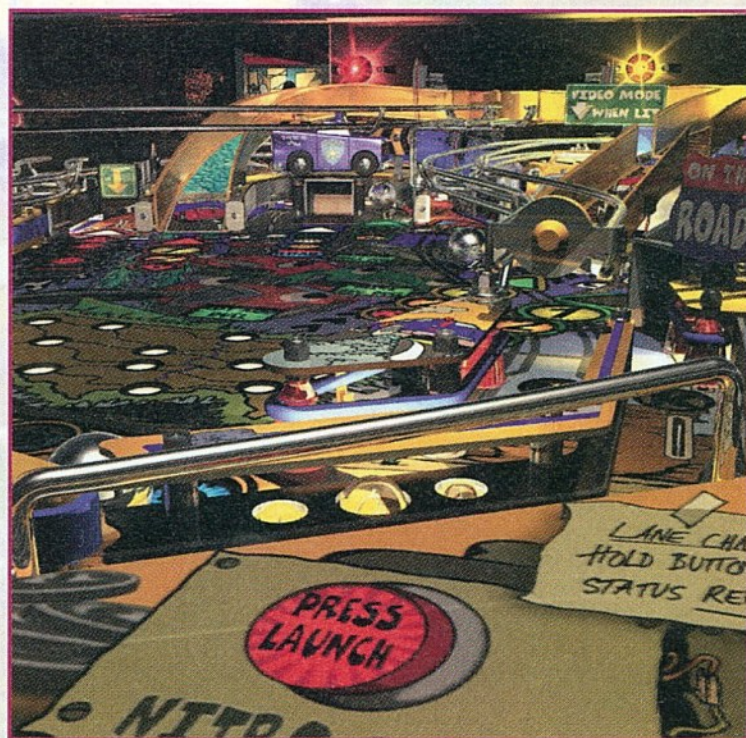
Bruce Willis, Robert de Niro, Te. Mi a hasonlóság bennük? Természetesen az, hogy mindannyian taxisofőröket alakítottak. Most nem kell, hogy kocsid vagy jogsid legyen, elég, ha neked is megvan az Empire Interactive legújabb flipperjátéka, a Big Race USA, és máris New York utcáin furikázhatsz.

A már hagyományosnak számító Pro Pinball sorozat legfrissebb tagjához van szerencsénk, mely minden eddiginél jobban sikerült. A zenei hatásoktól kezdve a játékelményig jobban eltalált, mint a The Web vagy a Timeshock esetében. Dolby surround zenei és hangeffektek, nyolcféle látószög – ha elég combos a videokártyád, akár 1600x1200-as felbontásban is játszatsz. Végre valahára – természetesen csak azoknak, akiknek ez is számít – megoldottá vált a golyó teljes fizikai architektúrájának felépítése. Magyarul: a golyón vannak sérülések, melyeken nyomon követhető a

golyó pörgése, forgása. A fizikai hatások (mint például az átkozott gravitáció) még élethűbbé váltak, a karok mozgása és ereje minden eddigi próbálkozást felülmúl. Persze akinek kisebb konfiguráció áll rendelkezésére, az se keseredjen el, egy P100-ason már élvezhető a kép- és játékmínőség.

A játék Amerikába kalauzol el minket, ahol tizennégy városban bizonyíthatjuk türelmünket, reflexeinket és gömbérvényünket. A feladatok között van olyan, ahol az előzőleg felvett utasokat kell kipakolni a különböző rámpákra célozva, de akad olyan is, mely a jó öreg Carmageddonra emlékeztetve artista-mutatványainkat értékeli. Nem számoltam utána, de legalább tíz – a flippervilágban – küldetésnek nevezett játékrész van, ahol elsősorban a rámpákra való fellövést, illetve a pálya tetején lévő két autót (rendőr és taxi) folyamatos meglövését jutalmazza jackpottal a játék. Akad „titkos” hely is, Jay műhelye, ahol a pontok mellett kapott pénzből vásárolhatunk alkatrészeket, melyek megkönnyíthetik a későbbi multiballnál előrukkoló feladatokat. Ami az első városban 5000 dollár (és szinte elérhetetlennek tűnik), a harmadik városban már 30000 dolcsiba kerül, s könnyedén fizetjük ki. Pénzhez pedig len hosszsz játékkal

vagy szerencsénkre apellálva juthatunk: az asztal egy mágneses pontjára löve a golyót, választhatunk bizonyos pontszám és zsákbamaczka között, ami a játékban előforduló összes lehetőség egyike lesz a kis pontszámtól a nagyobb pontszámon át a több ezres pénzjutalom keresztül az



extra ballig vagy egy küldetésig. Mint a többi Pro Pinballnál, itt is él a „combo” értékelés, s bár összesen négy karral noszogathatjuk a golyót a megfelelőnek ítélt útra, eleinte mégis kevés sikerélményben lesz részünk. Nem akarok belemenni a „mit miért lőjünk meg” témába, ugyanis akinek megvan a kézikönyv, 40-50 oldalon keresztül úgyszint csak ezt látja.

Mindenki áhítattal nézi az igazi flippert az operátort, aki varázslatos mozdulataival a gép legbensőbb beállításait is megváltoztathatja. Erre is van lehetőség, szerencsére kevésbé kötött módon, mint azt a Timeshockban láttuk. Határozottan állíthatom, a BRUSA az első flipper, ahol akár tíz golyót is beállíthatunk – ami már nem semmi. Persze szerepel a Free play opció is, melyet beállítva akár napestig is játszhatunk az újabb és újabb ingyen-golyóval. A játékvégi sorolás is az igazi flipper körömrágós hangulatát idézi, de még az operátori menüben sem állítható 25% fölé... Állíthatjuk a játék nehézségi fokozatát, a zenei opciókat, a szorzók és a bonuszpontok nagyságát, valamint tesztelhetjük az alkatrészek működését. Ami még fantasztikus, játszhatunk hálózatba kötve is, s ebbe beletartozik az Internet is – közzétehetjük például az elért eredményeinket.

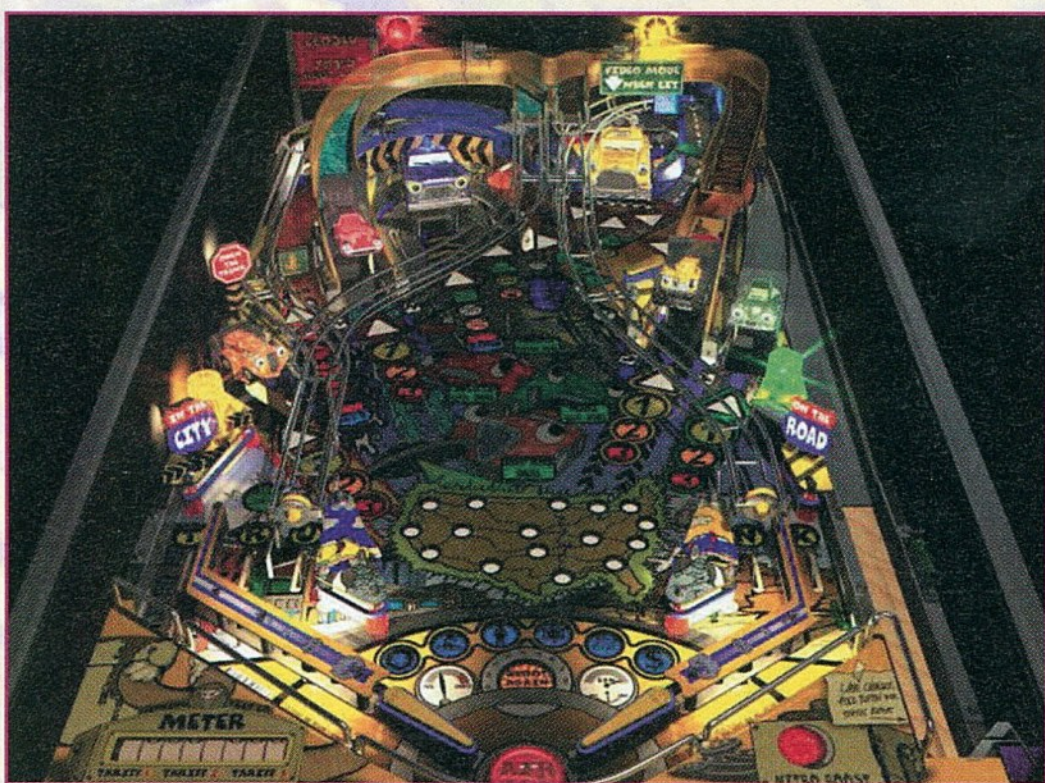
CPU/RAM: P90, 16 MB RAM
SYSTEM: DOS, WIN95
X-TRA: N/A

HIHETETLENÜL SOKAT FEJLŐDÖTT A TIMESHOCKHOZ KÉPEST!

EMPIRE INTERACTIVE

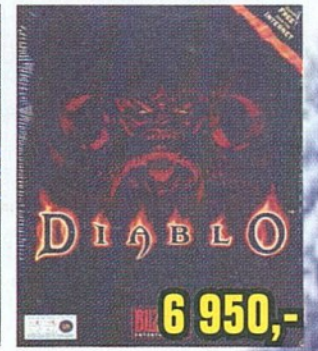
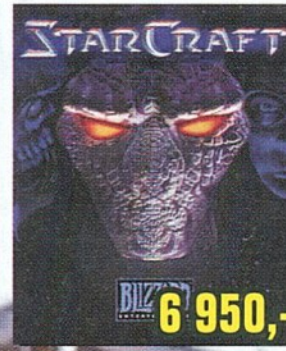
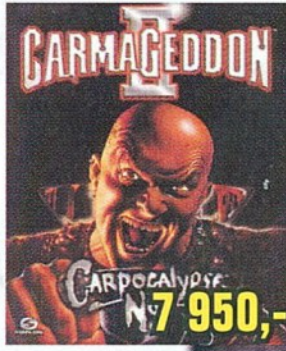


PRO PINBALL: BIG RACE USA

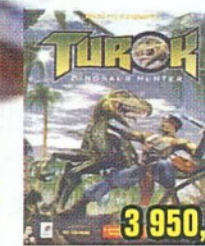


CD GALAXIS

AZ EGYIK LEGIGÉNYESEBB ÉS LEGNAGYOBB JÁTÉKPROGRAM VÁLASZTÉKKAL VÁRUNK ÜZLETÜNKBEN 1999-BEN IS!



6 teljes EA játék:
Dark Omen
Dungeon Keeper
Need For Speed 2 SE
Nuclear Strike
Sim City 2000
Theme Hospital
8 950,-



3D Ultra Pinball 3	3 950	FIFA 98 + Gamepad	6 950
7th Legion	3 950	FIFA 99	10 950
Addiction Pinball	5 950	Fifth Element	8 950
Age Of Empires	7 950	Fighter Pilot	6 950
AOE: Rise Of Rome	7 950	Flight Unlimited 2	5 950
Andretti R + Gamepad	6 950	Forsaken	4 950
Axis & Allies	10 950	Future Cop Land	6 950
Beasts & Bumpkins	1 950	Gangsters	9 950
Biggest Names...	8 950	Game Rage	4 950
[Dark Omen, Dungeon Keeper, Need For Speed 2 SE, Nuclear Strike, Sim City 2000, Theme Hospital]		[Caesar 2, Screamer 2, Cyberstorm, 3D Ultra Pinball 2, Admiral Sea B.]	
Blade Runner	4 950	Grand Prix 2	4 950
Blaster!	950	Grand Prix Legends	9 950
Blood 2	10 950	Grand Theft Auto	6 950
Broken Sword	2 950	Grand Touring	10 950
Broken Sword 2*	3 950	Grim Fandango	10 950
Caesar 3	9 950	Half-Life	10 950
Carmageddon	5 950	Hardline	1 950
Carmageddon 2	7 950	Harvester	2 950
Casino Deluxe 2*	3 950	Heart Of Darkness	5 950
Castles 2	2 950	Heretic 2	9 950
ChessMaster 6000	9 950	Heroes Of M&M 2	4 950
Civilization 2 Collector*	8 950	Ignition	3 950
Civil War Generals 2	4 950	Incubation Tripla Pack	5 950
Commandos	9 950	Indiana Jones 3-4	2 950
Dark Reign	4 950	Israeli Air Force	9 950
Dawn Of Aces	6 950	Jack Orlando	1 950
Deadlock 2	2 950	Jazz Jackrabbit 2	4 950
Death Keep	3 950	King's Quest 8	10 950
Diablo	6 950	Klingon Honor Guard	10 950
Dune 2000	7 950	Knights & Merchants	5 950
Dungeon Keeper Gold*	3 950	Little Big Adventure 2	3 450
Dungeon Keeper 2	Jön	LucasArts Archives 3	7 950
Earth 2140 Deluxe	3 950	[Afterlife, Dark Forces, Dig, Full Throttle, Monkey Island 1-2]	
Eastern Front + Miss.	10 950	M1 Tank Platoon 2	7 950
European Air War	9 950	Magic & Mayhem	Jön
Extreme Assault	4 950	MechCommander	10 950
F1 Racing (UbiSoft)	5 950	Mega 3 Pack	5 950
F1 Racing 2 Monaco GP	9 950	[Carmageddon, UFO 3, Ecstatica 2]	
F16 / Mig 29	10 950	MegamanX 4	4 950
Falcon 4	10 950	Might & Magic VI	6 950
FA PL Football Manager	8 950	Mortal Kombat 4	8 950
Fallout 2	9 950	Moto Racer 2	10 950

NBA 98 + GamePad	6 950	Screamer Rally	3 950
NBA 99	10 950	Sensible Soccer Club Ed	7 950
Need For Speed 2 SE	3 450	Sensible Soccer 98/99	4 950
Need For Speed 3	7 950	Settlers 2	3 950
NHL 99	7 950	Settlers 3	9 950
Oddworld 2	10 950	Sim City 3000	Jön
O.D.T.	10 950	Shadows Of The Empire	3 950
Pacific General	2 950	Shivers 2	4 950
Panzer General 2	5 950	Sin	8 950
People's General	9 950	Spec. Ops.	9 950
Populous 3	10 950	Starcraft	6 950
Power Slide	10 950	Starcraft Brood Wars	Jön
Pro Pinball 2: Timeshock	4 950	Star Wars Behind Magic	9 950

Star Wars Behind Magic	9 950	Sub Culture	4 950
Sub Culture	4 950	Test Drive 5	Jön
Test Drive 5	Jön	Test Drive Off Road 2	Jön
Test Drive Off Road 2	Jön	Theme Hospital	3 950
Thief	9 950	Tomb Raider 3	9 950
Tomb Raider 3	9 950	Top Gun 2*	10 950
Top Gun 2*	10 950	Total Annihilation	5 950
Total Annihilation	5 950	Total Annih.: Battle Tact.	7 950
Total Annih.: Battle Tact.	7 950	Trespasser	10 950
Trespasser	10 950	Turok	3 950
Turok	3 950	Ultima Underworld 1+2	2 450
Ultima Underworld 1+2	2 450	Ultimate Race Pro	4 950
Ultimate Race Pro	4 950	Ultimate RPG Archives	9 950
Ultimate RPG Archives	9 950	Under A Killing Moon	4 950
Under A Killing Moon	4 950	Uprising	4 950
Uprising	4 950	Urban Assault	7 950
Urban Assault	7 950	Vészhelyzet	4 450
Vészhelyzet	4 450	Warcraft 2 Deluxe	6 950
Warcraft 2 Deluxe	6 950	Wargasm	11 950
Wargasm	11 950	War Of The World	10 950
War Of The World	10 950	Western Front	11 950
Western Front	11 950	World War II [Jane's]*	13 950
World War II [Jane's]*	13 950	Wizardry Compilation	9 950
Wizardry Compilation	9 950	X-Com Apocalypse	3 450
X-Com Apocalypse	3 450	X-Files The Game	6 950
X-Files The Game	6 950	X-Wing Collector 3Dfx	9 950
X-Wing Collector 3Dfx	9 950	X-Wing vs TIE Fighter*	5 950
X-Wing vs TIE Fighter*	5 950	Zork Adventure Trilogy	9 950
Zork Adventure Trilogy	9 950		

ÚJDONSÁGOK

Falcon 4
King's Quest 8
Blind 2, Heretic 2
Thief: Dark Project
Gangsters, NBA 99,
Moto Racer 2, FIFA 99,
Rogue Squadron,
Tomb Raider 3,
Settlers 3, Oddworld 2
World War II ...

Pro Pinball 3: Big Race	5 950
Quake Pack	7 950
Quake 2 M.: Reckoning	7 950
Quake 2 M.: Ground Zero	7 950
Railroad Tycoon 2	10 950
Rally Bajnokság	2 950
Rebellion*	5 950
Red Jack	9 950
Resident Evil	3 950
Rainbow Six	9 950
Red Alert Mega Box	11 950
Robo Rumble*	Akció
Rogue Squadron	10 950
Sanitarium	10 950
Screamer 2	3 950

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Hívj minket, hogy akár másnap a legjobb játékokkal játszhas!



361-4061

Telefonon leadott megrendelésedet, amennyiben raktárról tudjuk teljesíteni, még aznap feladjuk, így a legtöbb helyre már másnap megérkezik a csomag.

CD GALAXIS

PC játékok kis- és nagykereskedelme

1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 361-4061

Friss árlista a FAXBANK-ból:
2-333-666 / 2345 #

Nyitvatartás:

Hétfő-Péntek 10-18h
Szombat 10-13h



Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.



NE FELEDD, AKCIÓINK CSAK A KÉSZLETEK EREJÉIG TARTANAK, ÍGY HA NEM AKARSZ LEKÉSNİ RÖLÜK, HÍVJ MINKET!



War of the Worlds

VILÁGOK HÁBORÚJA

Trau & Sam. Joe

Azt hiszem, a világ egyik leghíresebb novelláját, a H. G. Wells tollából származó remekművet igen sokan ismerik. Aki eddig még nem találkozott ezzel a meglehetősen érdekes történelmű művel, annak érdemes kipróbálnia a hasonló névre hallgató játékot – nem kerülhetne el a képernyőre kerülést, és egy kiváló stratégiai proggi kerekedett belőle.

Meglehetősen egyoldalú dolog, hogy a gonosz idegen marslakók pont Nagy-Britanniát szemelik ki világhódító céljaik elérésére. Mintha egy cseppnyi angol gőgöt éreznék... De lehet, hogy csak én vagyok rosszindulatú. Mindenesetre sztorink szerint a haldokló Marsról felfedező körútra induló első egység 1898-ban leszáll Horsell Common helysége mellett, Angliában. Hamarosan megkezdik támadó hadműveleteiket, melynek célja az evakuálandó marsi lakosság számára megfelelő élettér kiharcolása.

A földi ellenállás központja mi lehetne más, mint a londoni parlament. Innen vezényelve

kell(ene) a marslakókat egyszer s mindenkorra visszaküldeni az űrbe, lehetőleg igen apró darabokban. Természetesen rajtunk (ki más lenne erre méltó?) áll a világ sorsa, vagy ha úgy gondoljuk, a szegény marsi honfitársak boldogsága. Ugyanis a játékot kétfelől közelíthetjük meg: külön CD-n kapott helyet a földi, illetve a marsi oldal. Az eddigi real-time stratégiai játékokhoz képest eléggé egzotikus egységeink vannak. A soklábú marsbéli póklépegetők még nem szúrtak annyira szemet, de az angolok gőzhajtású harckocsijai... Elsőre nevetnénekem támadt, azonban a Világok Háborújába kicsit jobban beleásva magam egyértelművé vált, hogy a készítő a hitelességet akarták átvinni a játékba – az 1800-as években, mikor a háttér mű megszületett, ilyen volt a földöntúli életről alkotott kép.

A játék teljesen szabadon végigjárható, nincsen szigorúan vett történetvonala. Te döntheted el, mikor milyen egységet gyártasz, hol veted be őket, és melyik találmány élvez elsőbbséget a többivel szemben. A két fél harcmodora alapvetően eltér, meglepően hasonlóan a Második Vi-

lágháborúhoz. Az egyik felé a technikai előny (marslakók), míg a másik oldal eszközei nem annyira kifinomultak, de jóval nagyobb számban álnak a rendelkezésedre (de rék földiek). Miután semmi sincs ingyen, fontos lesz a nyersanyagok

kitermelése, elosztása és optimális felhasználása. Nos, ez a játék kulcsa. Nagy-Britannia összesen 30 szektorra van osztva. Szektoronként összesen 16 harci egység helyezhető el, ezért nem mindegy, milyen típusú egységeket állomásoz-



tatsz egy-egy szektorban. Ez kérem nem egy Red Alert-féle „500 Mammuth Tank rulez” stratégia, hanem a kifinomult hadművészet. Lehetnek légi, földi és vízi egységeink, melyek megfelelő kombinálása kifejezetten szükséges, főleg a 16-os limit miatt. A termelés roppant egyszerű: egyszerre több egységet is építhetsz, természetesen a megfelelő nyersanyagmennyiség megléte esetén.

Világok háborúja – a regény

Kicsit összevitakoztunk a War of the Worlds cím fordításán: az 1965-ös kiadású könyvben Világok harcának titulálják a regényt, de a többség akarata alapján maradtunk a Világok háborúja címnél. Tíz űrhajón marslakók érkeznek haldokló bolygójukról a Földre. Céljuk, hogy virágzó bolygónkat meghódítsák: Angliában szállnak le. Technikájuk magasan fejlettebb a mienknél, a kor hadieszközei szinte tehetetlenek velük szemben. A marsbeliek rohama szinte megállíthatatlan. Óriási harci gépezeteik hatalmas pusztítást visznek végbe. A Föld megmenekülése egy váratlan „szövetséges” megjelenésének köszönhető; olyan apró baktériumok végeznek a támadókkal, melyekhez az emberi szervezet már réges-régen alkalmazkodott – ahhoz képest, hogy a regény milyen régen íródott, meglepően ügyes megoldás.

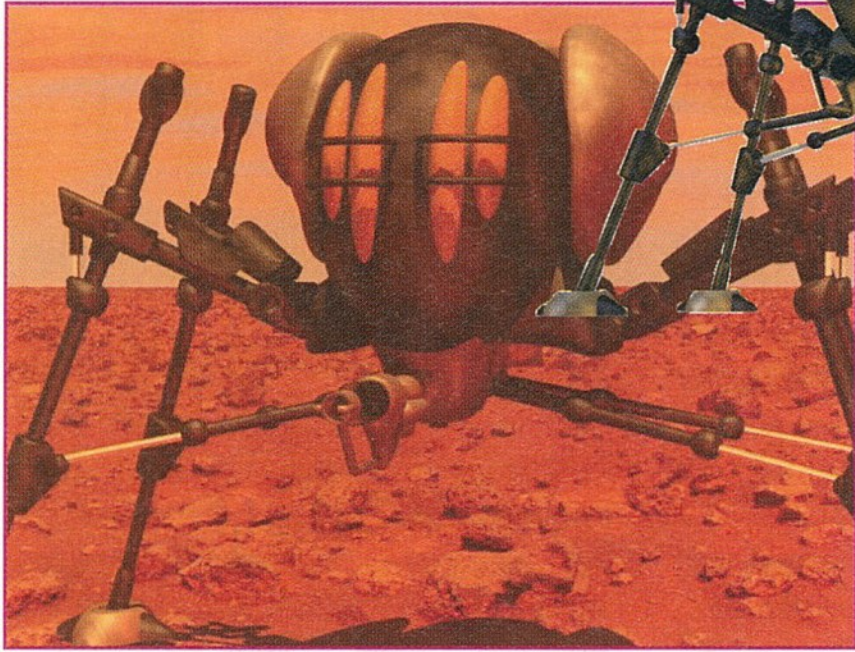
Herbert George Wells – a szerző (1866-1946)

Az angol író a klasszikus tudományos-fantasztikus regény egyik szülőatyja. Műveinek érdekessége, hogy ember- és környezetábrázolása a mai napig reálisnak tűnő, bár néha ironikus. Hogy művei mennyire népszerűek, mi sem bizonyítja jobban, hogy számtalan feldolgozásuk született. Néhány cím: Az időgép, A láthatatlan ember, Dr. Moreau szigete, Istenek eledele, Az első ember a holdon.

Világok háborúja – a film

1953-ban forgatták a rádiójátékon, és persze az eredeti novellán alapuló filmet. A speciális effektusok – kis túlzással – mind a mai napig megállják a helyüket, a kor Independence Day mozija. Sokak számára mind a mai napig kultusz film.





emberi vér, réz és a speciális nehézelemek – rémisztően hatékony harci eszközöket képesek előállítani, egyértelmű a technikai fölény. Fontos szeletet képez a kutatás is. Több területről lehet választani, melyeknek több foka is van. Minél jobban elmélyednek tudósaid az adott területen, annál hatásosabb eszkö-

zök állnak rendelkezésedre a végső győzelemre. Az újonnan kifejlesztett egységek automatikusan megjelennek a természetben, a választható egységeknél.

Mint fentebb már említettem, a két fél más-más harcmodort igényel. A marslakók, hála fejlettebb technikájuknak, kisebb csapatokban, egységekben is




Látható még az elkészítéshez szükséges idő is, így pontosan tudhatod, mikor lehet az új sereget harcba vetni. Voltaképpen bármikor, hiszen a nap 24 órája áll a rendelkezésedre a harchoz. Akár éjjel kettőkor is megtámadhatod yorkshire-i hadosztályoddal a 3. Marsi Harci Csapatokoztagot... A nyersanyagok pontos felhasználása biztosítja a folyamatos utánpótlást. A földiek nyersanyagai a hagyományos szén-olaj-acél trió. Ebből készül az összes gőzpöfögő acélszörnyeteg. A marsiak kissé más matériákat használnak:

eséllyel harcolhatnak. Hátrányuk, hogy drágább előállítani az új egységeket, tehát igencsak ajánlatos odafigyelni a veszteségek minimalizálására. Ha jelentősebb földi csapatokkal találkoztam, akár vissza is vonultam. Megvártam, míg az utánpótlás befutott, aztán egy jól kivitelezett frontális támadás a kulcsfontosságú szektorok ellen... Illik kihasználni a légifölényt, de a háborút nem lehet csak a levegőből megnyerni (sajnos...). A földiek előnye az aránylag olcsóbb (és így nagyobb számban építhető) hadsereg.

Világok háborúja – zenés változat
Jeff Wayne musicalje egészen szorosan követi H. G. Wells eredeti novelláját. A mű számos részlete az 1978-as megjelenés óta klasszikussá vált, számtalan feldolgozásban látott napvilágot. Valami-revaló „Synthesizer Collection” nem lehet meg a „Forever Autumn” vagy az „Eve of the War” feldolgozása nélkül. A játék zenei aláfestését is ez szolgáltatta.



Ezt kombinálva a nagy mozgékonyssággal, könnyen lehet kellemetlen perceket szerezni az alieneknek... Mozgékony, koncentrált tűzerő... Ahogy az Akadémián is tanítják, Londonban. Igyekezz kihasználni a talajviszonyokat, egy harckocsit könnyebb elrejtetni, mint egy 20 méter magas csatapókot. Nem is beszélve arról, hogy a kisebb célpontot, amely gyorsan mozog, sokkal nehezebb eltalálni...

A játéktér gyönyörű. Lélegzetelállító a teljesen 3D-s terep, szerintem az eddigi legszebb – annak ellenére, hogy a környezet 1800-as évekbeli, ódon divatú. Különösen tetszik a tengeralattjárók megjelenítése a víz alatt és a fantasztikus havas hegycsúcsok. A lövések nyomán kráterek maradnak, a lánctalpak belemarnak a talajba, dőlnek a fák, és vastag füstöt okádnak az égő harckocsik – mindez Dolby Surround hanggal, az eredeti zenei betétekkel. Határozottan karakteres játékot talált elém a Rage Software, egyéni helyszínével, grafikájával, egész atmoszférájával magasan kitűnt a többi real-time stratégia közül. Igazi unikum-számba megy az ilyen, nem azonos kaptafára készült program. Azt hiszem, fogunk még találkozni, én és a marslakók! 

CPU/RAM: P133, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: N/A

TÁMAD A MARS, DE EGY FÖLDLAKÓVAL SZEMBEN NINCS ESÉLYE...

GT INTERACTIVE
MODERN MEDIA SERVICE

5

WAR OF THE WORLDS

Világok háborúja – a rádiójáték

1938. október 30. Még a televíziós sorozatok és a színes, szélesvásznú filmek kora előtt, családok milliói hallgatták úgy a rádiót, mint ahogy manapság esténként bekapcsoljuk a TV-t. Halloween estéjén sem volt ez másként: az amerikai hallgatók figyelmét azonban elkerülte az a mondat, hogy a „Mercury Színház adását hallják”. Csak arra figyeltek fel, hogy tengerészgyalogosokat lőtték le a marslakók Grovers Millnél, New Jerseyben. Az emberek egész északkelet Amerikában az utcákra tódultak, hogy lássák a lángban álló New York fényeit, kitört a totális pánik. Az adást meg kellett szakítani, hogy az embereket megnyugtassák, csupán egy jól sikerült rádiójátékot hallanak.

Orson Welles – a látnok (1915-1985)

Nehéz őt „beskatulyázni”. Rendező, színész, író, producer egy személyben. Leghíresebb filmje az Aranypolgár, melyet nagyon fiatalon, 26 évesen rendezett. Persze korábban a nagy vihart kavart War of the World rádiójáték rendezése révén vált ismertté.

STRATÉGIA

LEÍRÁS

21



PC-S LEGO

MÁR NEM CSAK ÉPÍTŐKOCKÁK

Schuerue

A LEGO nem csak egy építőjáték-család neve, szinte már fogalom, amely most már a számítógépekhez is kapcsolódik. Már korábban bemutattuk a LEGO Island-et, ami nem csak egy kirándulás volt a számítógépek világába, hanem a LEGO Media bemutatkozása. Most két új programot és valami egészen különlegeset mutatunk be.

LEGO Loco

Modellvasút és városépítés a képernyőn, persze nem a Railroad Tycoon összetettségével. A hat-éves kortól ajánlott programban egy kisvárost kell a játékosnak felépítenie, házakkal, járdákkal, utakkal és főként vasúttal. Állomások és váltók, sorompók és lámpák, gyalogátkelők és kereszteződések segítenek a pálya kialakításában. A városban a lakóházaktól a benzinkúton és éttermen át a gyártelepig minden megtalálható. A természetesen összeállítható szerelvények mellett az utcán sétáló gyalogosok és rohangászó autók teszik teljessé és mozgalmassá a képet. Nem elég csak megépíteni a városkát, de a közlekedést felügyelni is kell, s bár a közúti forgalom automatikus, a vonatok összeütköznek, ha nem tereljük őket más vágányra vagy fordítjuk vissza egy jelzőnél. A képernyő kissé szűkös kereteit „teleportáló” alagút (egy másik, a pálya teljesen más pontján álló alagútba rakja a vonatot) tolja ki. A játékot azonban nem csak szólóban lehet játszani, maximum kilenc játékos kapcsolhatja össze saját pályáit a teleportáló alagutak segítségével. Ehhez mindenkinek külön számítógépnél kell ülnie, amik TCP/IP (Internet is) vagy IPX hálózaton keresztül kapcsolódnak egymáshoz.

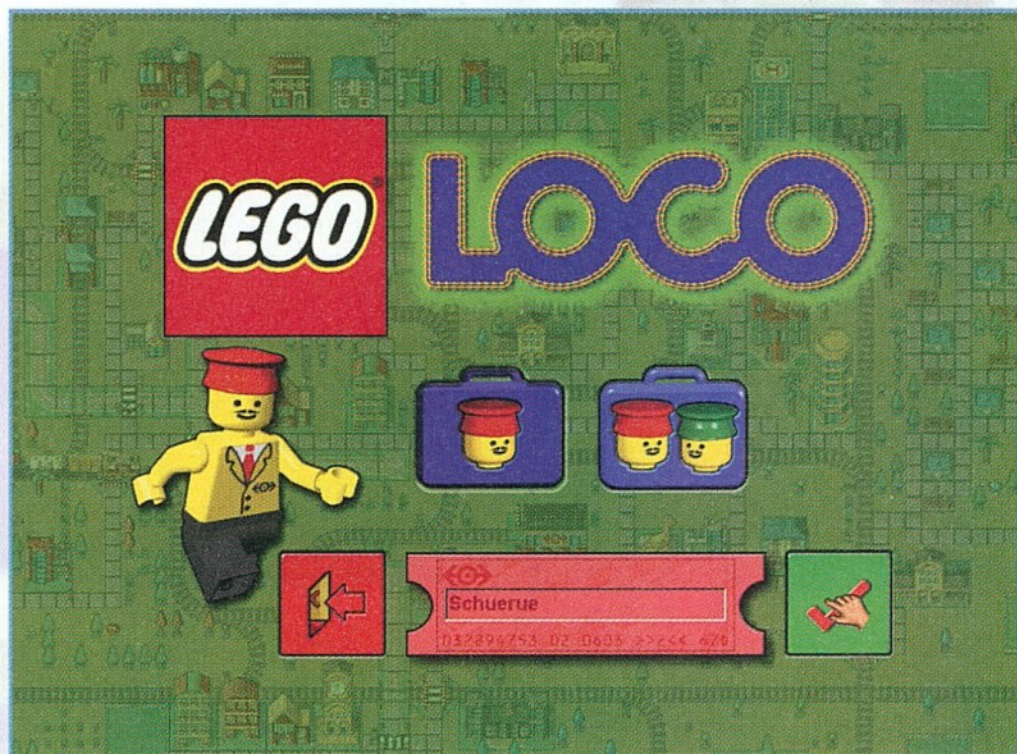
A vonatozás és városépítés mellett azonban még van egy ezektől teljesen eltérő szolgáltatása is a programnak. A „postahivatalon” keresztül ugyanis képeslapokat lehet küldeni a hálózati játékba bekapcsolódott játékosoknak, vagy a LEGO Loco Internet képeslap központján keresztül bár-

mely más „vasutasnak”. Ezek a képeslapok teljesen egyediek, mivel különféle apró grafikai elemekből (zászló, LEGO figura, kocka) a feladó tervezheti meg. Az érkező képeslapok pedig egy albumban eltárolhatók, már ha érdemesnek ítéli rá a „postamester”.

LEGO Creator

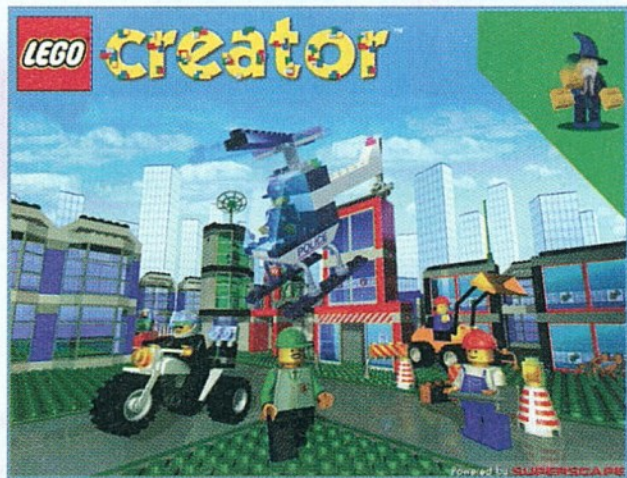
A kimeríthetetlen virtuális LEGO-s dobozt kapja a felhasználó. A programban ugyanis építeni lehet házakat, járműveket, amelyek mozognak és hatnak egymásra a saját 3D környezetükben. A város elemekből építhető – a számtalan méretű és funkciójú elemekből (kockák,

kerekek, ablakok és mozgó részek) szinte bármi megépíthető, a lakóházaktól a repülőgépig. Ez utóbbi azonban itt tényleg képes a levegőbe emelkedni! Természetesen nemcsak a nulláról elindulva lehet építkezni, nagyon sok épület és jármű „összeszerelt” állapotában is elérhető. A mozgó elemeknek minden jellemzőjét külön-külön meg lehet határozni a beépítésre kerülő daraboknál. A járművek mozgását azonban nem ezekkel az elemekkel kell meghatározni, hanem a vezetőnek kell „elmagyarázni”, hogy mit is várunk tőle – a figurák nem csak járművön, de gya-



Csomagolástechnika

Nem állom meg, hogy néhány szót ne ejtsek a programok dobozolásáról. Az még hagyján, hogy a könyvszerűen szétnyíló doboz különböző rekeszeiben kapott helyet a CD és a kézikönyv, de az igazi gyűjtők számára csak a software-ekkel megszerezhető mini készletekkel is kedveskednek. Ami viszont végképp nem hagy nyugodni, az a CD tokja. A tokon ugyanis van egy sor LEGO bütyök, alul pedig egy sor csatlakozó, amivel LEGO módjára egymáshoz kapcsolhatók a programok, ha nem a dobozában tárolja a tulajdonos.



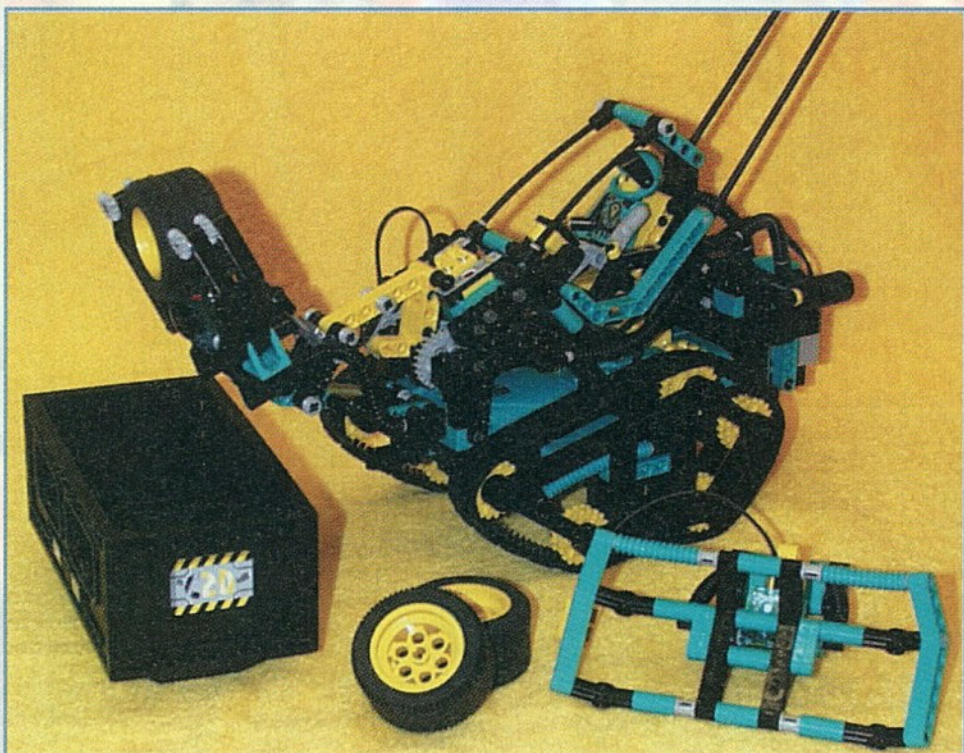
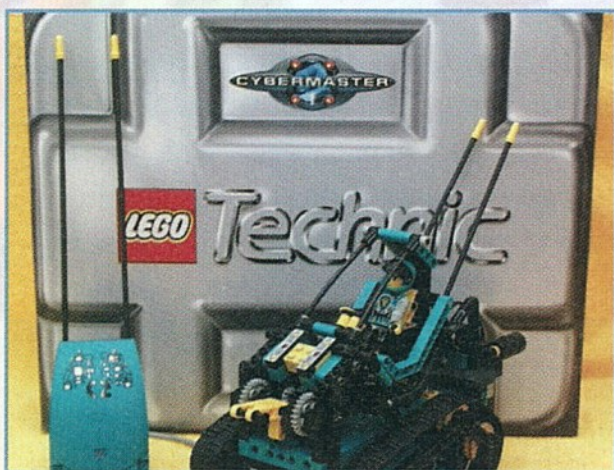
logosan is mozgásképesek. A megépített környezet egy gombnyomással életre kelthető, jó néhány kameraállásból követhetjük az eseményeket, sőt helyet is cserélhetünk bármelyik figurával, átvéve így járműve felett az irányítást. További lehetőségeket rejteget a speciális robbanókockák használata, amelyek időzítve, gombnyomásra vagy véletlenszerűen képesek darabokra szedni az objektumokat, amibe beépítettük őket. Talán mondani sem kéne, hogy a megépített városok, épületek, járművek elmenthetők, és a későbbiekben már szerepelni fognak a kínálatban. Az önálló játék mellett a Creator tervezésre is alkalmat ad, hiszen minden benne szereplő modell, jármű lépésenként lebontható és felépíthető, pontosan olyan sorrendet mutatva, amit a valódi kockákkal is követni lehet.

A látványért Software Render vagy Direct3D a felelős, igazándiból nem lehet különösebb kifo-

gást emelni, bár P166-os konfiguráción még minimális felbontással is ug-rál, főként, ha sok házat, járművet zsúfolunk a szimulációba. Menüje jól áttekinthető, de szerencsére minden fontosabb funkció elérhető billentyűkombinációval is. Belekötni talán csak abba lehet, hogy az elemlisták egy sorban vannak megvalósítva, nagyon sok lapozgatásra kárhozzatva ezzel a felhasználót. A Helpre viszont semmi panasz nem lehet, a program használatbavételekor érdemes végighallgatni az öreg varázsló tanácsait, mert igen szemléletesen magyarázza el a különféle trükköket.

LEGO Cybermaster

PC-re köthető LEGO készlet? Nem kacska, valóban PC-ről vezérelhető és programozható a LEGO Technic. A rendszer lelke egy méretes kocka, ami nemcsak elemeket és két különálló motort rejt magában, hanem egy processzort, némi memóriát, hozzákapcsolt vezérlő- és érzékelő elektronikát. A legújabb fejlesztésű LEGO elemmel két belső és egy külső motor vezérelhető, valamint három különböző érzékelő jeleit tudja egyszerre feldolgozni. A PC-re valójában csak akkor van szükség, ha kézzel



akarja vezérelni valaki az épített járművét, illetve a mozgást vezérlő programok elkészítéséhez és letöltéséhez. A kommunikációt rádió adóvevővel oldották meg, ami a géphez egyszerű soros porton csatlakozik, hatótávolsága pedig 4-6 méter. Egyelőre nem akarom az elérhetetlen mézesmadzagot rángatni előttetek, ugyanis a készletet csak decemberben árulta néhány áruház és bevásárlóközpont. A LEGO tájékoztatása szerint igazán majd az új év második felétől lehet kapni – akkor majd visszatérünk a részletes ismertetéssel. [F-X]

Nálunk még mindig **KARÁCSONY** van!!!
3 éve változatlan árak!!!

2. GAMELAND
1073 Bp., Grszébet krt. 21.
Tel.: 06-209-441-564
Nyitvatartás: H=P: 10-18
Sz: 10-14

1. GAMELAND
1201 Bp., Baross u. 55.
Tel.: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H=P: 10-20
Sz=U: 10-18

**GAMELAND
PC CO
SHOP**

3. GAMELAND
1156 Bp., Páskomliget út 10.
Tel.: 06-309-241-814
Nyitvatartás: H=P: 10-20
Sz=U: 10-18

3Dfx-es gépeken hálózatban játszhatasz!!!

CSOMAGKÜLDÉS

a leggyorsabban, a legmesszebb helyekre is!

Nézd a **GIGABYTE** című műsort a **SZÍV TV**-n minden szerdán 17 órától

Kérésedre ingyenes árlistát és tájékoztatót küldünk.

Hideg, unalmas téli esték ellen: **GAMELAND**



Gangsters

A BŰNÖZÉS KIFIZETŐDŐ

Pelace

Mostanában el vagyunk látva olyan programokkal, ahol finoman szólva nem épp a törvénytisztelők oldalát erősítjük. Most lényegtelen elmerengünk azon, hogy ez szomorú-e vagy sem, és hogy mennyire rombolja az ifjúság gondolkodását, a lényeg, hogy a piac vevő rájuk.

V alószínűleg ezért indult meg a Gangsters fejlesztése is annak idején. A program egy 20-as évekbeli, Chicago-szerű városba kalauzol minket, ahol egyelőre minden nagyon szép és jó. Az emberek tele vannak pénzzel, a gazdaság virágzik, az utcák tiszták és

denképpen érdemes végigjátszani őket, mert ott szépen elmagyarázzák a fontosabb dolgokat, amivel már bele lehet vágni egy önálló játékba.

Kezdjük az elején. Első dolgunk lesz, hogy annak a néhány embernek, akik már kezdetektől fogva velünk tartanak, kiadjuk az utasításainkat.

Ez a Gang Organizeren keresztül történik, ahol a képernyő tetején található gombokkal kapcsolgathatunk az egyes fejezetek között. Az első fülecske hadnagyaink szekciójához vezet, akik legfontosabb embereink lesznek, mert ők az egyes csapatok vezetői. Közöttük a bal szélén válogathatunk; az ott látható helyekből adódóan maximum nyolcan lehetnek. Ha az egyiket kiválasztjuk, akkor a bal oldali lapon megjelennek adatai, középen lekérhetjük

az elmúlt hétre vonatkozó jelentéseit. A jobb oldalon általában városunk térképét látjuk, ahol

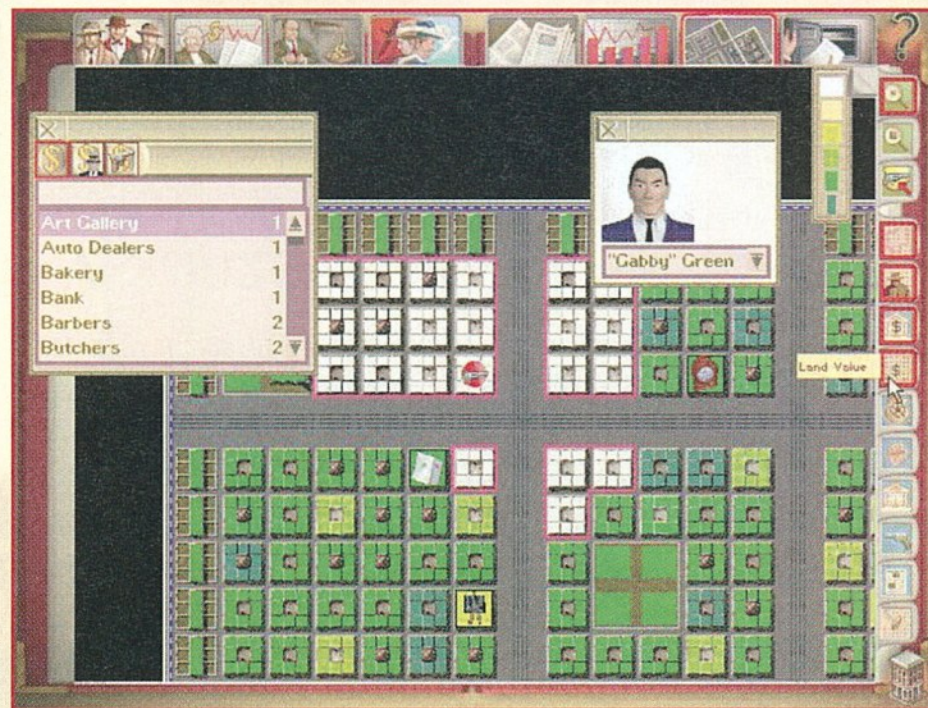
majd utasításainkat köthetjük helyhez. A parancsadó képernyőhöz egyébként a középben található felkiáltójellel juthatunk. Az utasítások 4 szekcióra vannak osztva: üzleti ügyek, személyzeti ügyek, kisebb és nagyobb bűncselekmények. Az elsőbe olyanok tartoznak, mint például a védelmi pénzek beszedése, legális boltokkal kapcsolatos ügyek, stb. A személyzeti dolgoknál lehet új csapattagokat szerezni, járőrözni vagy ismeretlen területeken felderítő munkát végezni. A kisebb bűncselekmények között szerepelnek az olyan apróságok, amibe még senki nem hal bele, mint például a nevelő célzatú verés, a bolt védelmének szükségességéről való meggyőzés stb. A nagyobbak közé tartozik a lövöldözés, bomba-robbantás, egy-egy üzlet kivonása a forgalomból meg ilyesmi. A parancsok általában területhez vagy személyhez kötöttek, vagyis meg kell adnunk, hogy kire, mire vonatkozzon. Ezek után már csak az akcióban résztvevő bandatagok számát kell meghatároznunk, és hogy szeretnénk-e, hogy az adott ürge főfoglalkozásként lássa el ezt a feladatot, vagyis hétről-hétre mindig ugyanazt csinálja, külön utasítás nélkül. Ha maradt még ideje valakinek (amíg a bandafőnök neve melletti körben még van fehér szín), akkor adhatunk további utasításokat. Természetesen a megfelelő feladatokhoz felszerelés is kell, tehát nem árt el-látni az embereket. Összesen hat típusú fegyvert



szépek, mindenki szereti a szomszédokat stb. De az idők változnak és némely alantasabb köröknek (többek közt nekünk) feltűnik ez a paradicsom, és négy rivális banda egyszerre lát neki a város „élettel” (és ólommal) való megtöltésének. A cél egyszerű: meg kell mutatni a többieknek, hogy ki itt a Főnök.

Akad mostanában hasonló program, mégpedig a Legal Crime. Sok közös vonást lehet találni a két játék között, itt van rögtön a téma – mindkettőben egy gengszterbanda irányítójaként kell sikeres birodalmat kiépíteni. A különbség, hogy míg a Legal Crime egyértelműen az internetes játékra helyezte a hangsúlyt, addig ez a program szívesen megállja a helyét. Másik eltérés, hogy a Gangsters nem teljesen real-time, hanem hetenként előre kiadhatjuk az utasítást a csapatainknak, hogy mit csináljak az elkövetkezendő öt napban (hiába, a hétvége még gengszteréknél is szent). Ezután következik a valós idejű rész, ahol az utasításokat hajtják végre, persze a váratlan eseményekre reagálva adhatunk új parancsokat. A programmal való ismerkedés időszaka-ára figyelmetekbe ajánlom a tutorialokat. Min-





(ebből az egyik a bomba) és három autót adhatunk csapatainknak. Ez utóbbiak a gyorsabb és biztonságosabb munkavégzés feltételei.

A következő fülecske füzetünk tetején a könyvelőnké, már ha van. A játék ugyanis elején nem lesz. Amíg ez a szomorú állapot áll fenn, addig csak a pénzügyeinkben és a lefizetett emberek listájában gyönyörködhetünk. Később, ha már szereztünk egy jó „simlicskát”, meg lehet próbálkozni adóelkerüléssel, valamint üzletvezetőink nyakára is küldhetünk ellenőrzést, hogy tényleg annyit fizetnek-e be a közös kasszába, amennyi a bolt bevétele. Néha nem árt egy jó ügyvéd sem, akit, ha már alkalmaztunk egyet, a harmadik lapon találunk. Azért felelős, hogy embereink kikerüljenek a dutyiból, ha véletlenül elkapják őket, lefizeti a zsarukat, és megszervezi választási kampányunkat is. Ugyanis a játék egyik megnyerési lehetősége, ha előbb választanak bennünket a város vezetőjének, mint valamelyik konkurensünket. Így a lefizetés nagyon hasznos dolog. Megvehetünk zsarukat, bírókat, vagy akár magát a polgármestert, hogy ügyünket szolgálják, esetleg eltekintsenek bizonyos felelősségre vonásoktól.

A negyedik fül a többi bandával kapcsolatos diplomáciai akciók színtere. Összesen öt fajta kapcsolatban állhatunk egy rivális bandával, a háborútól kezdve egészen a szövetségi státusig. Itt némi információt is le lehetünk az ellenséges csoportokról, ami nem feltétlenül teljesen pontos, ugyanis csak azt mutatja, amiről már tudomást szereztünk és azt sem frissítve. Ha már úgy gondoljuk, hogy információnk teljesen elavult, megpróbálkozhatunk különböző fülesek beszerzésével is a jól értesült emberektől.

Egy komoly üzletember nem lehet meg újságolvasás nélkül. A következő oldal a jól informált-ságunkat növeli, ugyanis itt témákra bontva megtalálhatjuk, hogy mi érdekes történt az elmúlt héten a városban. Ez tökéletes helyszín arra, hogy megtudjuk, ha két főnöknek nézeteltérése van egymással, vagy hogy a zsaruk már nagyon fenik ránk a fogukat. A többi fül már nem olyan érdekes: összehasonlíthatjuk az egyes csapatokat grafikonokon, elmerenghetünk a város-térkép felett vagy benézhetünk az opciók menübe. Ennél sokkal izgalmasabb rátenyerelni a jobb alsó sarokban lévő gombra, amivel elindíthatjuk

nézik jó szemmel. Ezért néha történnek előre meg nem tervezett dolgok, amikre illik reagálnunk, különben csapatunk villámgyors fogyásnak indul. A történések itt izometrikus terepen folynak, ami – valljuk be őszintén – nem sikerült túl szépre. A házakat a gép leveszi, ha takarnák az utcát, ebből kifolyólag folyton ugrál a kép, ami elég idegesítő. Ha viszont kikapcsoljuk a házakat, akkor minden pince egyformasága miatt nagyon egyhangú terephez jutunk. Ha vége a hétnek, akkor minden kezdődik előlről, vagyis visszajutunk a Gang Organizerhez és tervezhetjük a következő hetet.

A játéktól – finoman szólva – nem voltam elájulva, mert valahogy nem tudott igazán lekötöni. Tény, hogy nagyon sok utasítást adhatunk embereinknek, így igazán sokrétű, de számomra egy kicsit átláthatatlan maradt, főleg az utcai rész. Az is tetszett, hogy ha nagyon sok bűncselekményt követünk el egy körzetben, akkor ott lemegy a telkek és a boltok ára, és sokkal olcsóbban megszerezhetjük legális üzleteinkhez.

A grafikával akadtak kisebb problémáim. Igaz, hogy lehet játszani akár 1024x768-ban is, de csak 256 színű a kép. Manapság pedig egy program vagy legyen 3D-s, vagy legalább 16 bites színmélységű, esetleg mindkettő egyszerre. Ráadásul kis felbontásban a városi rész teljesen áttekinthetetlen, főleg ha még néhány ablakot is szeretnénk nyitni embereink megfigyelésére. 1024x768-ban meg a hét eleji szervezőmunka változik pixelvadásszáttá, mert annak a mérete is arányosan lecsökken. Marad tehát 800x600, ami mindkettőhöz használható, de egyikhez sem tökéletes.

a real-time részt, vagyis a munkahetet.

A legjobb dolog csak hátradőlni és nézni, ahogy embereink se rénykednek a városban. Sajnos ezt nem mindig lehet megjátszani, mert olyan elemek is vannak a városban, akik ténykedésünket nem



CPU/RAM: P133, 16 MB RAM
 SYSTEM: WIN95/98
 X-TRA: N/A
 ÚJABB GENGSZTERESDI, EGÉSZ JÓ JÁTSZHATÓSÁGGAL, NÉHOL KICSIT GYENGE GRAFIKÁVAL
 EIDOS INTERACTIVE
 H&H '92 KFT.
 TEL.: 457-3827



GANGSTERS

STRATÉGIA LEÍRÁS 25



Dark Side of the Moon

BÁNYÁSZUNK A HOLDON

El Capo

No tessék, folyamatosan bolondot csinálunk magunkból: nem is olyan rég keseregtünk, milyen kevés manapság a kalandjáték. A DSotM persze egészen más fajta, mint mondjuk a Grim Fandango: videókra épülő, hús-vér szereplők közreműködésével felépített történet.

Jacob nagybácsid meghalt. Érdekes, de ahhoz képest, hogy alig ismerted – ugyanis mindig valamilyen távoli helyen üldözte sorsát, ahelyett, hogy a családjával törődött volna –, mégis megértetted őt. Ezt ő is észrevette, s végrendelet-



ében talán ezért hagyott rád, Jake Wrihtra, mindent. Még ha ez nem is valami sok: csak egy bánya-keresetet a Luna Crystán (amely a kilencedik hold a Cepheus-6 rendszerben) és rengeteg kérdést.

A luna crystai hatóságok Jacob halálát ugyanis öngyilkosságnak nyilvánították, ám ez nem igazán stimmel. Jacob álmodozó volt világ életében, mindig új célok felé igyekezett. Sosem lett volna öngyilkos, csak azért, mert nem ért el valamit. Sokkal inkább a küzdelem érdekelte, mint maga a zsákmány – s a bánya fontos lehetett neki. Miért lett öngyilkos, ha álma már majdnem megvalósult? Úgyhogy most egy gépen ülsz, irány Luna Crysta. Célod, hogy megtudd, miért halt meg a nagybátyád. A környezet idegen, csak nagyon keveset tudsz a holdról. Egy város épült rajta, Brave Hope. Lakossága főleg bányászokból és irodisták-ból áll, akik mind a Brave Hope Bányászat nevű konzernnek dolgoznak – legfőbb célja, hogy ki-ássa az összes értékes kristályt, amelyet a föld mélyén találnak. A mélyben lakik a bolygó őslakossága is: a Cepheidek. Sokan közülük a Cégnak dolgoznak, mások visszavonultak, mélyebbre a

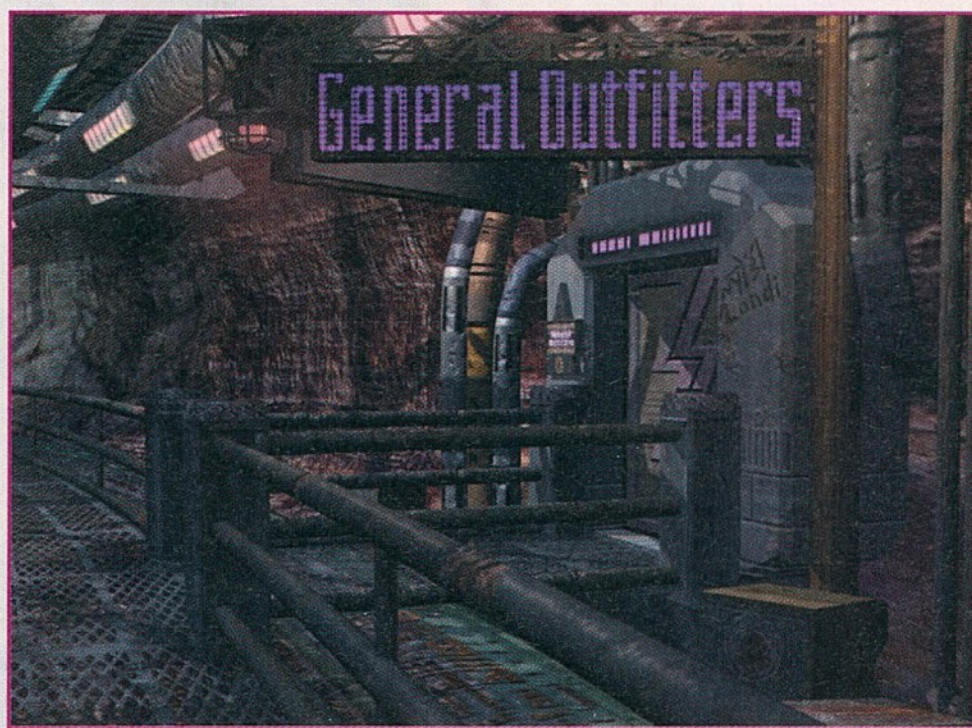
föld alá. Többen terroristáknak tarják ez utóbbiakat, akiknek egyetlen céljuk, hogy elpusztítsák a Céget. Kit Ferris, az egyik melletted ülő utas szerint viszont a biztonságiak nagyon odafigyelnek a rendre. Utastársad biztos tudásforrás: a kaszinóban dolgozik, ahová a legtöbb bányász és rendész jár inni és játszani.

Valahogy így kezdődik a történet, s innen már te irányítod a cselekményt. A kaland elég izgalmas, a fejtörők és feladatok színvonalasak, gondolkodtatók, a grafika, a dizájn kifogástalan. De azt nem mondhatom, hogy először látok ilyet. Szerintem egy kalandjátéknál már az alapoknál kiderül, hogy jó-e. Először is a történet és a környezet: a sci-fit nagyon szeretem, de ahhoz, hogy felkeltse az érdeklődésemet, kell lennie benne valami egyedinek. A Star Wars például azért szuper, mert egyesítette a sci-fit a fantasyvel. Ez a történet és világ nem bővelkedik ebben: van egy bánya, űrlények, szörnyek, nagybácsi, szép nők, gazdag, pénzéhes üzlemberek, kaszinó, idióta és zseniális rendőr. A környezet sem különleges, mindig rámpákon megyünk vagy lifttel, esetleg egy barlangban.

A következő „mérőműszer”, hogy hogyan jutok el a bevezetőből magába a játékba. A Dark Side of the Moonban majd' minden a helyén van: az utasszállítón elég információt kapunk a kezdetekhez, és később is több helyről szerezhetünk információt. Ilyen eszköz a VDA, azaz PDA, de itt VDA-nak hívják, mert egy apró monitor is hozzá van mellékelve. A játék kezdetekor a stewardess feltölt egy magazint, amely néhány érdekességet mond el a holdról, illetve a nővérünk is telefonál, aki majd később is többször a levesünkbe fog köpni.

Eszközeinket hátizsákunk rejti el: akármilyen humoros is, hogy egy kalandjátékban a főhős egy traktort hord a zakója belső zsebében, nem igazán realisztikus – a hátizsák akkor már jobb ötlet. Igen szükséges tárgyait a hitelkártya és az ID kártya. Csak ezek segítségével tudunk vásárolni, telefonálni. Apopó, pénz. Nagyon sok kell, ezért hajtsunk fel minél többet. Ha minden jól megy, és befűzzük Kitet, a kaszinóban csal egy kicsit BlackJackben, hogy nyerhessünk (azért ez nem megy a végtelenségig, a főnöknek feltűnik egy idő után és leállítja a dolgot). Másik pénzforrás, ha szerződést kötünk Hunterrel, a kaszinó menedzserével, minden talált kristály felvásárlásáról. Pénzünket a boltban szórhatjuk el, amely nemcsak áruház, hanem rengeteg technikai információval szolgáló lexikon is. Nagyon figyelmesen olvassuk végig az egyes tárgyak leírását.

Ha a játék elején túljutunk, s kicsit beledülnünk a cselekménybe, nagyon szórakoztató kaland



kerekedik belőle. Az alig egy hónapja kezembe került Grim Fandango meglehetősen mély nyomokat hagyott bennem, így keményebben értékelem a kalandjáték műfajt. Ha azonban elvonatkoztatunk a LucasArts által feltett léctől – már csak a stílus miatt is –, akkor érdemes egy kis időt eltölteni a Dark Side of the Moonnal. [PC X]

CPU/RAM: P166, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: N/A

NEM EMELKEDIK AZ ÉGIG, DE KALANDVÁGYÓKNAK ÉRDEKES LEHET

SOUTHPEAK INTERACTIVE

4

DARK SIDE OF THE MOON

KALAND LEÍRÁS

26

EcoBIT Multimédia Kft.
Kiskereskedelmi üzlet:
PÓLUS CENTER
Market Street 381.
Tel.: 419-4175
Nyitvatartás: minden
nap 10.00-20.00 óráig

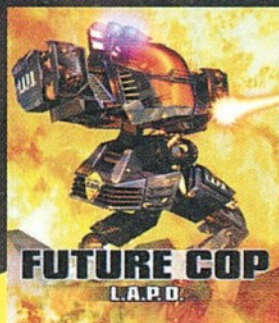
LEGÚJABB JÁTÉKOK IS FERGETEGES ÁRAKON!

EcoBIT Multimédia Kft.
Kis és
nagykereskedelmi
üzlet:
1077 Wesselényi u.25.
Tel.: 351-3078
ecobit@mail.datanet.hu



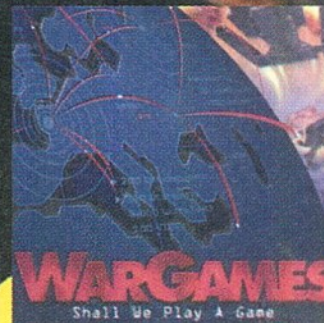
FIGHTER PILOT

5990.-



**FUTURE COP
L.A.P.D.**

7990.-



WAR GAMES
Shall We Play A Game

3990.-

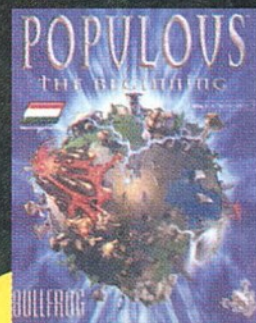


TREPASSER

7990.-

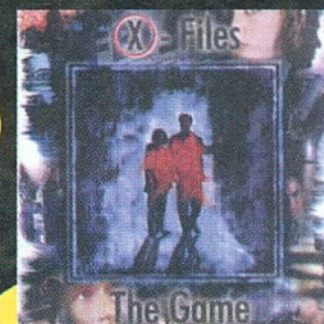


9990.-



POPULOUS
The Real Time Strategy

7990.-



X-Files
The Game

4990.-



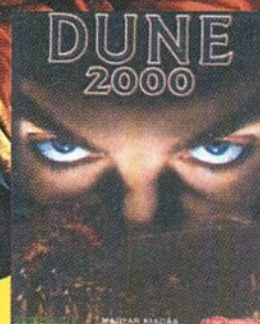
NHL 99

7990.-



Jane's IAF
ISRAELI AIR FORCE

9990.-



DUNE 2000

7990.-

ÉS MÉG:

CARMAGEDDON 2 7990.- XENOCRACY 1990.- X-FILES - UA 1990.-
WORLD OF COMBAT 2000 9990.- DEADLOCK II+DARK OMEN 4990.-
BLADE RUNNER 3990.-

MOST TÖBB, MINT 100 KLASSZIKUS
SZOFTVER 990.- ÉS 3990.- FT KÖZÖTT

ÁRON! EGY KIS ÍZELÍTŐ:

SCREAMER 2/RALLY	2.990.-
RESIDENT EVIL	3.990.-
IGNITION	2.990.-
POWER PLAY HOCKEY 98	1.990.-
SHADOWS OF THE EMPIRE	3.990.-
NBA LIVE 96 CLASSIC	2.990.-
SIM CITY 2000 CLASSIC	3.990.-

Postai megrendelésnél a
csomagküldés költségét
mi álljuk!

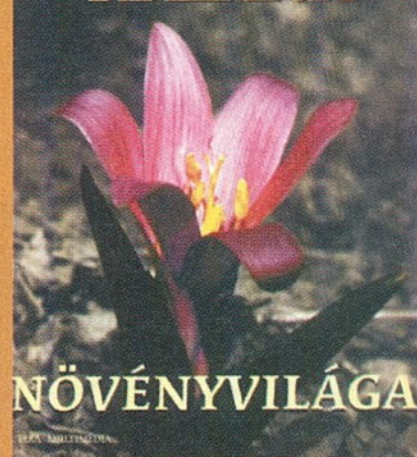


Üzleteinkben
modelleket is
vásárolhatsz!



HAZÁNK

**ÚJ
D
O
N
S
Á
G**



4990.-

ECOBIT

Info hotline: 351-3078,
ecobit@mail.datanet.hu,
www.ecobit.hu



Magic & Mayhem

TANONCTÓL A MESTERIG

Pelace

Amikor hosszú hónapokkal ezelőtt hallani lehetett híradásokat a program felől, már akkor megragadta a fantáziámat, de akkor még csak legyintettem, hogy olyan nehéz ezt jól megcsinálni. A demo alapján már tűkön ülve vártam a játékot – nem is kellett csalódnom, nagyon élvezetes lett a végleges verzió.

A játék elején hősünk még meglehetősen csekély tudással rendelkezik, hisz éppen, hogy csak végzett az akadémián. Nagybátyjához érkezett látogatóba, aki a varázslóságban már némileg előrébb tart, mint hősünk, de érdekes módon senkit nem talál a nagybácsi tornyában. Az utazógép teljesen útra kész, ott van a varázskönyv, a varázstárgyak és persze a legfontosabb, a varázshot. Hősünk ezeket magához ragadja, majd a mellészegődött fekete varjúval együtt beszáll az utazógépbe, hátha az tudja, merre van a rokon. Ám az út nem fejeződik olyan sikeresen, mint ahogy kezdődött, ugyanis a gépbe belecsap egy villám, minek következtében a repülési hatótávolsága igencsak lerövidül, és egyenes vonalban megindul a föld felé. Barátunk egy szigeten tér magához, és rögtön neki is esik néhány kevésbé barátságos lény, de nem azért varázsló, hogy desszert legyen egy szörny terítékén! A harc után ifjú varázslónk nekiindul felfedezni a szigetet és megkeresni nagybátyját. A végcél majd az lesz, hogy legyőzzük a főgonoszt, de eddigre már persze igazi mesterei leszünk a mágának, nem egyszerű kis tanoncok.

Maga a játék real-time stratégia, de nem abból a típusból, hogy építs egy bázist, véd meg jól, aztán tömegtermelés és mézszárlás. Ebből már készült jó néhány, de olyan fajtából, ami nem ezt a sémát követi és jól sikerült, hirtelen csak a Commandos jut eszembe. Ez a program a két stílus között helyezkedik el, mert bázist épí-

tenünk ugyan nem kell, de „termelni” azt igen, mégpedig manát, amiből varázsolhatunk. Ez úgy történik, hogy varázslónkkal megyünk-mendegélünk az erdőben, lelőjük a szembejövő szörnyeket vagy megidézünk egy-két lényt a védelmünkre. Igen ám, de egy idő múlva elfogy a manánk. Ilyenkor kell keresni egy úgynevezett Site Of Power, ami általában egy kőlap, a közepén rúnákkal. El kell foglalni, vagyis ráállni, esetleg egyik megidézett lényünket rátenni. Ezek után szép lassan manát termel majd nekünk. Ha többet foglalunk el, akkor értelemszerűen gyorsabban nő a manánk és kevesebb idő alatt több szörnyet tudunk csatába küldeni. Minden pályán egy ellenséges varázslóval kell majd megmérkőznünk, akinek persze ugyanúgy kell az erő, ezért általában a Site Of Powerek körül folyik a harc. Ezért érdemes mindegyiket legalább kicsit megvédeni, különben észre sem vesszük, és máris az ellenfélnek termeli a manát. Lényeinket csapatokba is rendezhetjük 1-től 9-ig, ami harc közben életet menthet. Rendelhetünk csapatokat varázslónk

védelmére is, a meglepetések elkerülése végett. Ezt lehetőleg ne a leglassabb seregre bizzuk, mert nem sokra megyünk velük, ha tíz lépéssel a varázslónk mögött járnak.

A terepen persze találunk majd ládákat, kaját, mana sprite-ot (ez tényleg oltja a szomjadat, ugyanis kicsit feltölti a mana-szinted) és még csomó, különböző hasznos holmit. Ezek közül a kaját felvetethetjük lényeinkkel is. Ha alacsony az energiaszintjük, akkor önző módon megeszik előlünk, de ha jól vannak, akkor elteleportálják nekünk, és ha szorult helyzetbe kerülünk, ezzel is növelhetjük az életerőnket. Ha pause-ba tesszük a játékot, akkor is tudunk parancsokat kiadni lényeinknek és elsütni néhány varázslatot. Ez főleg nehezebb szinten érdekes, amikor kezdenek összecsapni a fejünk fölött a hullámok, és nem érünk rá célozgatni egy tűzlabdát vagy vil-





lámot a tömegben. Ilyenkor csak le kell állítani, elsütni a varázslatot és továbbnyomni. Ez jócskán megkönnyíti a játékos dolgát, de nem muszáj használni.

Az ellenséges varázsló legyőzése után sok esetben marad utána egy varázstárgy, amit mindenképpen vegyünk fel, mert ez varázslatlistánk bővítésének záloga. Ezek után lépünk be a varázskapuba, amit szintén az ellenfél hagy maga után, és máris az aktuális sziget látképén választhatjuk ki következő hódításunk helyszínét. Érdeemes vigyázni: ha az ellenséges varázsló halála után a jobb alsó sarokban elkezd ketyegni egy óra, akkor gyorsan menjünk ki a dimenziókapun, mert ha időnk lejár, a kapu bezáródik. A csaták után ugyanolyan fontos rész következik, mint maga a dulakodás. Eddig ugyanis csak taktikai döntéseket kellett hoznunk, mostantól viszont hosszú távú stratégiai érzékünkre is szükség lesz. A sziget-nézetben tudjuk ugyanis összeállítani a következő küldetésben használandó varázslatrepertoárunkat, fejleszteni a ka-



rakterünket. Ugyanitt bújhatjuk az enciklopédiát, amiből szinte minden szükséges információt megtudhatunk, ami a lényeket, a helyszíneket, a varázslatokat stb. illeti.

Nézzük a karakterfejlesztést. A küldetések közben sok-sok tapasztalati ponttal leszünk gazdagabbak,

amiket a fejre klikkelve hat terület fejlesztésére oszthatunk szét. Növelhetjük az összmanánk mennyiségét, ami ahhoz kell, hogy egyszerre több varázslatot tudjunk elsütni, és ne teljen meg olyan gyorsan a manatárolónk, mert akkor utána feleslegbe megy a Power Site-ok energiája. Emelhetjük életerőszintünket is, hogy kissé nehezebben csapjanak le. Ugyanígy az egyszerre uralmunk alatt lévő lények számát is növelhetjük, ugyanis egy pályán nem idézhetünk annyi alattvalót, ahányat csak akarunk, hanem csupán amennyit varázslótudásunk elirányít. Tapasztalati pontjainkért még vásárolhatunk a háromfajta talizmánból is, de ezekről majd kicsit később. Természetesen minél fejlettebbek vagyunk egy tulajdonságban, további növelése egyre több pontba kerül.



Most térjünk rá a varázslataink összeállítására. Ez úgy történik, hogy a területen talált varázstárgyakat háromtípusú talizmánba helyezhetjük: létezik a törvény, a semleges és a

káosz talizmánja. Ugyanazt a varázstárgyat más-más tartóba helyezve teljesen más varázslatot kapunk. Nagy általánosságban igaz, hogy az egyes tárgyak azonos típusú varázslatokat nyújtanak mindhárom osztályban, vagyis ha egyik helyen lénymegidéző, akkor a többiben is az (persze a kivételek erősítik a szabályt). A varázslatok összeállításán arra kell törekedni, hogy a megfelelő arányban legyen minden fajta varázslatunk. Általában legtöbb a lényidéző varázslat lesz, de nem árt néhány közvetlen támadás sem. Nálam mindig helyet kapott a gyógyítás, még akkor is, ha kezdetben emiatt le kellett mondanom a tűzlabdáról (később is, de akkor már volt jobb támadó varázslatom).

A sok finomság után igencsak nagy szomorúság öntött el a gépkönyv kidolgozottsága láttán. Igazán megérdemelt volna többet, mint az a füzetecske, amiből ráadásul szerintem még egy csomó dolog ki is maradt. Volt olyan kérdés,

amire nem kaptam választ belőle. Ezt leszámítva gyönyörű, abbafelejtetlen, megunthatatlan, leírhatatlan, mega-hiper-szuper játékhoz volt szerencsém. A grafika ugyan nem döntött hanyatt, de nem is csúnya. Egy fantasy-stratégiai játékhoz tökéletesen megfelel az izometrikus, 90 fokként fordítható játéktér. Persze megcsinálhatták volna 3D-ben is, csak akkor nem I33-as Pentium lenne a minimum gép. A zene sem kimagasló, de a hangulat és a játszhatóság terén nagyot alkottak a készítőik. Egy ültő helyemben játszottam végig az első szigetet, pedig a vége felé már igencsak világosodott, de egyszerűen nem bírtam felállni mellőle. Szerintem kihagyhatatlan. 

CPU/RAM: P133, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: N/A

FANTASY REAL-TIME STRATÉGIA,
NAGYON HANGULATOSAN MEGOLDVA

VIRGIN INTERACTIVE
ECOBIT KFT.
TEL.: 351-3078



MAGIC & MAYHEM

STRATÉGIA LEÍRÁS

29



Star Wars Rogue Squadron 3D

NEVEM SKYWALKER, LUKE SKYWALKER

TRf

Gondolom, jó páran emlékeztek még a tavalyi *Shadows of the Empire*-re, amely bár finoman fogalmazva sem vált közkedvelté, a legtöbbet hangoztatott vélemény velem kapcsolatban az volt: bárcsak az egész játék olyan lett volna, mint az első pálya. És lőn! A *Rogue Squadron* az apróbb hibáitól és kényelmetlenségeitől eltekintve remek akciójátékként bővíti a *Star Wars* termékpalettát.

Nem lehet nem észrevenni, milyen gőzerővel nyomul a Lucas-csapat. Miközben a világ lélegzetviesszafojtva várja a film első epizódját, a hívők gyűjteményében már bizonyára ott díszelg a *Behind The Magic*, a legendás trilogia elképesztően igényes, lexikális feldolgozása, és sorra jönnek le a futószalagról a további termékek is. A szimulátor-rajongók, gondolom, majd elepednek az *X-Wing*: *Alliance*-ért, azonban előbb kerül a boltokba a *Rogue Squadron 3D*, amelyet nekik is, de az egyszerűbb, 3D-s lövöldözős játékok kedvelőinek is bátran ajánlhatunk.

Bármilyen furcsán hangzik is, ez a program maga a megtettesült átmenet; történetét tekintve például az eredeti Csillagok Háborúja és a Birodalom Visszavág közötti. Ha valaha is elgondolkoztál azon, vajon mit csinált Luke a Halálcsillag felrobbantása és a Hoth-ra érkezése között, íme a válasz. Már csak bele kell bújni a bőrébe, hogy miután Wedge barátoddal megalakítottad a tökös pilóták csapatát, számos küldetésen keresztül kivívd magatoknak a hírnevet, és mellesleg fényt deríts a történet eddigi árnyékos oldalaira. A kivitelezését tekintve átmenet a *Shadows of the Empire* első epizódja és az űrszimulátorok között. Az előbbinél jóval több, mind a felhasználói felületet, a grafikát és az irányítást tekintve, az utóbbinál kevesebb, éppen az irányítás, illetve a realiztikusabb dolgok (pajzskezelés, többféle fegyver, célzó berendezések stb.) hiányából kifolyólag. Mindent összevetve egy remek 3D-s lövöldözős játék, megkockáztatom: egy mai színvonalú, *Star Wars* alapokon nyugvó *Descent*-klón.

Egy-két kivételtől eltekintve minden küldetés más-más bolygó környékén, illetve annak felszínén játszódik, így meglátogatjuk majd a jó öreg Tatooine-t, Solo szülőbolygóját, Corelliát, kétszer is tiszteletünket tesszük majd a krumpli alakú Tesselen, magasról lenézünk a gázokból álló Taloraanra, végül megütközünk majd a birodalmiakkal a csupa víz Mon Calamarin, hogy csak az érdekesebbeket említsem. A helyszínek természetesen nemcsak nevükben, de kinézetükben is különböznek, amit a program remekül érzékeltet egyrészt az eltérő textúrákkal, másrészt a földrajzi adottságok ábrázolásával. Így szinte minden küldetésnek más az alaphangulata. Noha az akciójelleg és maga a *Star Wars* világ eléggé behatárolta a fejlesztők lehetőségeit, mégis sikerült a feladatokat változatossá tenni. Az egyszerűbb „lőj szét mindent, ami mozog” stílusúaktól a „kísérd el, véd meg” jellegűeken át a „kutasd fel és semmisítsd meg” típusúakig mindenfélével találkozunk majd. Egy-egy küldetés általában több részfeladatból áll, amelyek akár más-más helyszínen is játszódhatnak. A rada-

ron azonban mindig látszik, hogy a gócpont melyik irányban van, így könnyedén lépést tarthatunk az eseményekkel. Ha azonban valami nem volna világos az elég szűkszavú eligazításból, játék közben megnyomva a *Pause*-t, megkapjuk az aktuális teendők listáját.

Természetesen mindenhol más-más taktikával és járművel érdemes harcolni, és az utóbbiakban egyáltalán nem fukarkodik a játék! Az *X*-, *Y*-, *A*-szárnyúak, valamint a normál és *V*-szárnyú (hó)siklók bár mind a rendelkezésünkre állnak, a legtöbb esetben előre kijelölik számunkra a megfelelőt, néha viszont választhatunk a felkínáltak közül. A leegyszerűsítés folytán a gépek nem túl sokban különböznek egymástól, általában az elsődleges és másodlagos fegyverek, a pajzs típusa, és a csak az adott járműre jellemző speciális tulajdonság (például az *X*-szárnyak összecusakásával nagyobb sebességre tehetünk szert) különbözteti meg őket egymástól. Ennek megfelelően az irányítás sem túl bonyolult, olyannyira, hogy nem is érezték szükségét gyakorló pályák kialakí-



A-Wing

A leggyorsabb vadászgép, elsősorban „hit-and-run” (tűzelj és tűnés) küldetésekhez
Elsődleges fegyver: lézérágyú
Másodlagos fegyver: rakéta
Specialitás: nincs



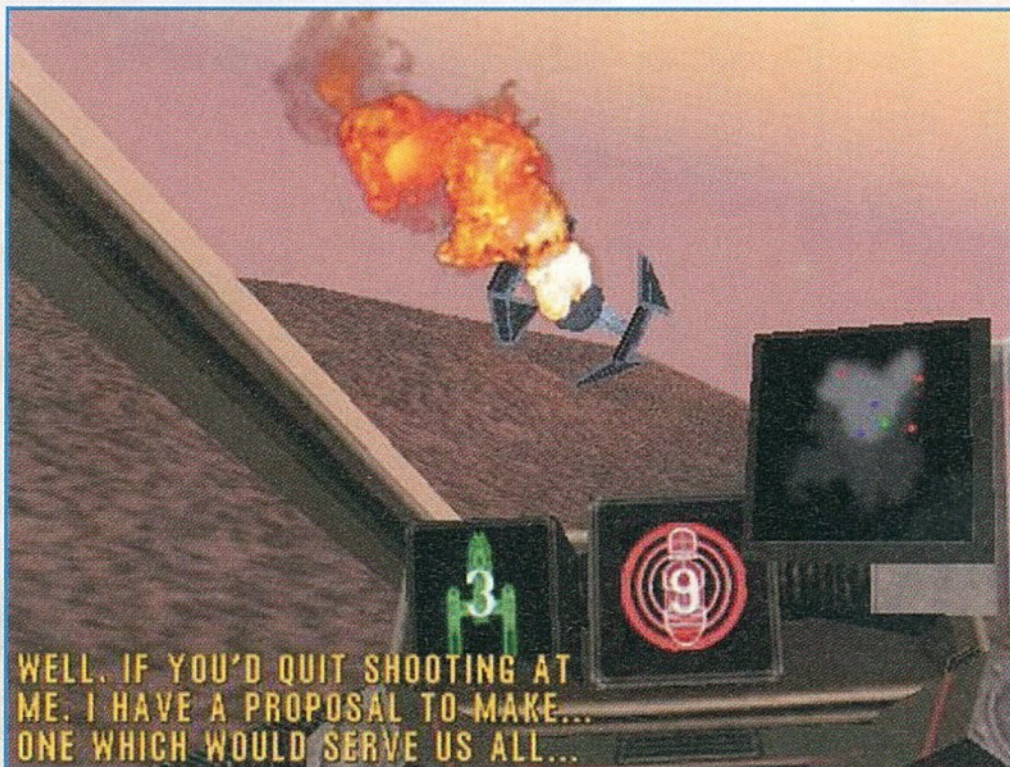
Airspeeder

Kis méretű, gyors, de csak talajközben használható, pajzs nélküli jármű
Elsődleges fegyver: lézérágyú
Másodlagos fegyver: vontatókötél
Specialitás: nincs.



V-Wing Airspeeder

Az előbbi továbbfejlesztett típusa, kis tömegű és villámgyors
Elsődleges fegyver: lézérágyú
Másodlagos fegyver: fűrtrakéták
Specialitás: sugárhajtású, turbó gyorsító



WELL, IF YOU'D QUIT SHOOTING AT ME, I HAVE A PROPOSAL TO MAKE... ONE WHICH WOULD SERVE US ALL...

tásának (én viszont annál inkább), bár a teljesen 3D-s környezet azért megnehezíti majd a kezdők dolgát. Tulajdonképpen pár billentyű megtanulásán és egy modern – többgombos, esetleg potméteres (throttle) – joystickon kívül nincs is szükségünk másra (mazochisták játszhatják egérrel vagy teljesen a billentyűzetről is). A pár napos tapasztalat azt mutatja, hogy a megfelelő gyorsítás és lassítás a kulcs a sikeres harchoz, ez pedig jóval könnyebben és pontosabban szabályozható az throttle-lal ellátott botkormányokkal. Persze szükség lesz jó adag kéz ügyességre, például jóval nehezebb tudtam csak csomót kötni a Lépegető lábára, mint a Shadowsban.

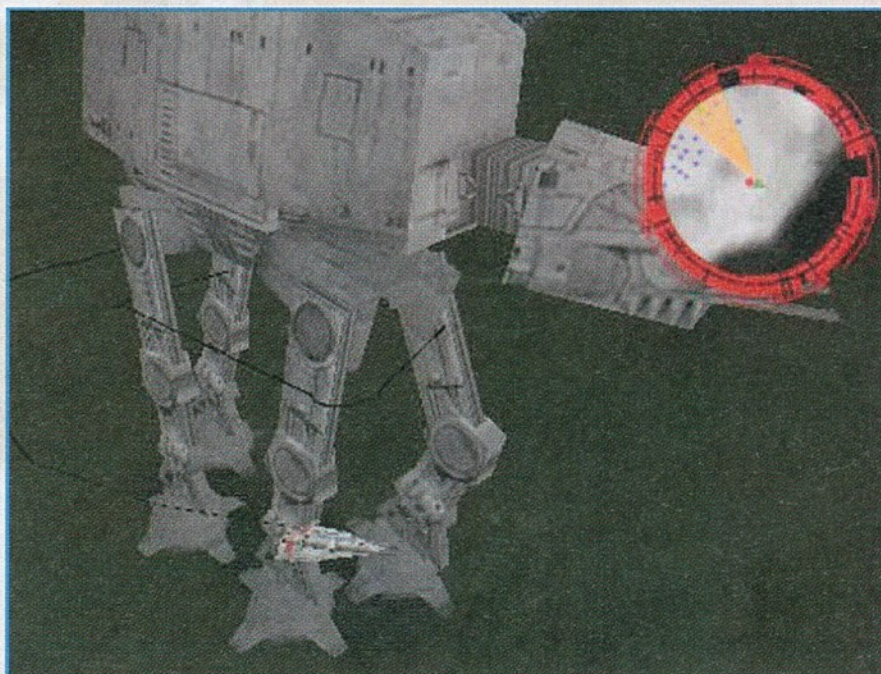
Ami a megvalósítást illeti, a grafikára nem nagyon lehet panasz. A környezet teljesen 3D-s, részletekben gazdag, és meglehetősen pontosan mintázza a filmből megismert objektumokat, harci járműveket. A nézőpontokkal már nem vagyok ennyire kibékülve. Alapértelmezés szerint gépünket a „fenekéből” irányítjuk, vagyis az orrunk előtt repül. Gondolom, az lehetett az eredeti elképzelés, hogy így filmszerű csatajeleneteket alakulnak ki. Igen, de ha részt is veszünk egy ilyenben, nem árt, ha a saját vadászgépünk nem takarja ki előlünk a célobjektumokat. Hasonló a probléma a gyorsításnál, amelynek érzékeltetésére a program dinamikusan távolítja a gépet. Így előfordulhat, hogy egyrészt „megelőzi” a célke-

resztet, másrészt ha akkor érjük utol a célobjektumot, amikor a gép a legtávolabb van tőlünk, jobb esetben egy pixelt sem látunk majd belőle, rosszabb esetben rögtön bele is robbanunk. Így aztán átváltottam a belső nézetre, amely szintén hagy kívánnivalókat maga után, úgy tű-

nik, nem érezték szükségesnek a pilótafülke kidolgozását. Sebaj, ugyanis a műszerfal némely része akkorát takar a képből, hogy azonnal lekapcsoltam. Így sikerült egy olyan nézőpontra eljutni, ahol csak a radar, a célkereszt és a gép sérülésének mutatója látszik. Ezzel már egész jól el lehet boldogulni, habár érezni kell a gép kiterjedését minden irányban, nehogy a falban vagy egy Tie-ban kössünk ki, ami velem túlzottan sokszor előfordult. Sajnálom, hogy nem fordítottak erre több figyelmet, például ugyanez a nézőpont a képernyő alján és a sarkokon érzékeltethette volna magát a vadászgépet.

A küldetések csak egy nehézségi fokon játszhatók, ám hogy kihívás is legyen a dologban, bevezettek egy értékelési rendszert, amelynek alapjai a különböző medálok vagy érmek. Mint a sportversenyekben, itt is arany, ezüst és bronz az elnyerhető, illetve van még a „jól van Móriska, próbáld meg újra” és a „Game Over” kategória. Hogy melyiket sikerül elnyerni, attól függ, hogyan teljesítettünk az adott pályán. Először is

számít, hogy sikeres volt-e a küldetés vagy sem, mennyi időre volt szükség a végrehajtáshoz, hány ellenfelet sikerült likvidálni (gyakran olyanokat is kell, akik nincsenek az adott feladat „gócpontjában”), milyen pontosan céloztunk (nem érdemes rátapadni a tűzgombra), hány saját objektumot (épületeket, vadászgépeket, embereket stb.) sikerült megmenteni, illetve életben hagyni (az sem jó, ha az ellenség lövi le őket, de sokkal rosszabb, ha a mi eltévedt lövésünk által pusztulnak meg). Végül van még egy különös paraméter, a begyűjtött bonuszok – nos, eddig egyet sem futottam össze, de állítólag mindenféle spéci bigyót lehet találni. Ezeket kiértékelve kapjuk meg az esetleges érmet és előléptetést, de akárhogy legyen is, a program mindig megjeleníti, melyik kategóriát kell erősíteni, ha jobbat akarunk. Ebből következik, hogy természetesen akárhányszor újrajátszhatjuk az adott küldetést, akár visszamenőleg is. Érdekes is visszavisszanézni a régebbiekre, ugyanis az újabb



rangfokozattal lehetőséget kapunk a régi küldetéseket más vadászgépekkel is teljesíteni!

Az igényelt konfigurációval kapcsolatban van egy jó és egy rossz hírem. A rossz az, hogy csak 3D-gyorsítóval megy, de hát ez már anno a Shadowshoz is feltétel volt. Jó hír viszont, hogy egy sima – nem MMX-es – Pentium 200-on, szintén sima Voodoo-val szinte zökkenésmentesen működött és tökéletesen élvezhető volt. Úgyhogy nem is szaporítanám tovább a szót,

vár rám szegény Crix Madine, hogy immár ötödször próbáljam meg gúzsba kötni a támadó Lépegetőt.

CPU/RAM: P166, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 3D SZÜKSÉGES!

REMEK AKCIÓJÁTÉK, NEM CSAK SZIMULÁTOROSOKNAK

ACTIVISION
MODERN MEDIA SERVICE

5

JÁTSZHATÓ DEMO

ROGUE SQUADRON 3D

AKCIÓ

LEÍRÁS

31



X-Wing

A lázadók legütőképesebb vadászgépe, elsősorban komoly fegyverzete és a kitaró pajzsgenerátora miatt
Elsődleges fegyver: lézergyű
Másodlagos fegyver: proton torpedók
Specialitás: szárnyak bezárása gyorsabb repüléshez



Y-Wing

Az X-Wingek elődje, egyfajta vadászgép-bombázó keverék. Sérülékeny, de fegyverekkel jól felszerelt, ezért ütőképesebb
Elsődleges fegyver: lézergyű
Másodlagos fegyver: bombák
Specialitás: ionagyű



Combat Flight Simulator

AKIT A PROPELLER MEGCSAPOTT...

Trau

Elég sokat gondolkodtam azon, vajon milyen lehet a MS Flight Simulator harci köpönyegben, hogyan lehet megvalósítani a megszokott precíz szimulációt hadszíntéren, úgy, hogy még élvezhető maradjon? Nos, a válasz megérkezett. A Microsoft elkészítette nagynevű elődjének harci változatát.

A program a Második Világháború időszakát dolgozza fel, két korszakra koncentrálna. Az első aránylag kevésbé ismert, amolyan elfeledett része a légiháborúk történetének, legalábbis a játékok szempontjából. Ez pedig az angliai csata (The Battle for Britain) nehéz hetei. A másik rész már jóval ismertebb, a Reich védelme a támadó bombázókötelések ellen (Battle Over Europe) 1943-tól. Nézzük csak, mit is rejt a két korszak, mert a játék élvezetes hasz-

róvadász szerepben találták magukat. Az általuk lebecsült RAF gépektől igyekeztek megvédeni a sebezhetőnek bizonyult Do-17-eseket, Ju-88-asokat, Stukákat, Heinkeleket. A RAF természetesen ezeket a támadásokat próbálta megakadályozni, s a bombázóköteléseket szétzilálni – végül sikeresen megvédték dél-kelet Angliát a német inváziótól.

A két fél célja a játékban is más-más, idomulva a történelemhez. A RAF színeiben a támadó, különböző nagyságú és erejű Luftwaffe-köteléseket kell megtámadnod, és megakadályoznod céljai elérésében. Ezt két kiváló vadászgép nyergében teheted meg. A Hawker Hurricane a Légügyi minisztérium F. 7/30-as kivitelezési előírására született meg. Korszerűnek számító, egyfedelű fémvázú repülőgép volt, vászonborítással. Bár ez nem volt olyan korszerű megoldás, mint a Spitfire vagy a Bf-109 fémhájváza, de kevésbé roncsolódott a gépágyúló-

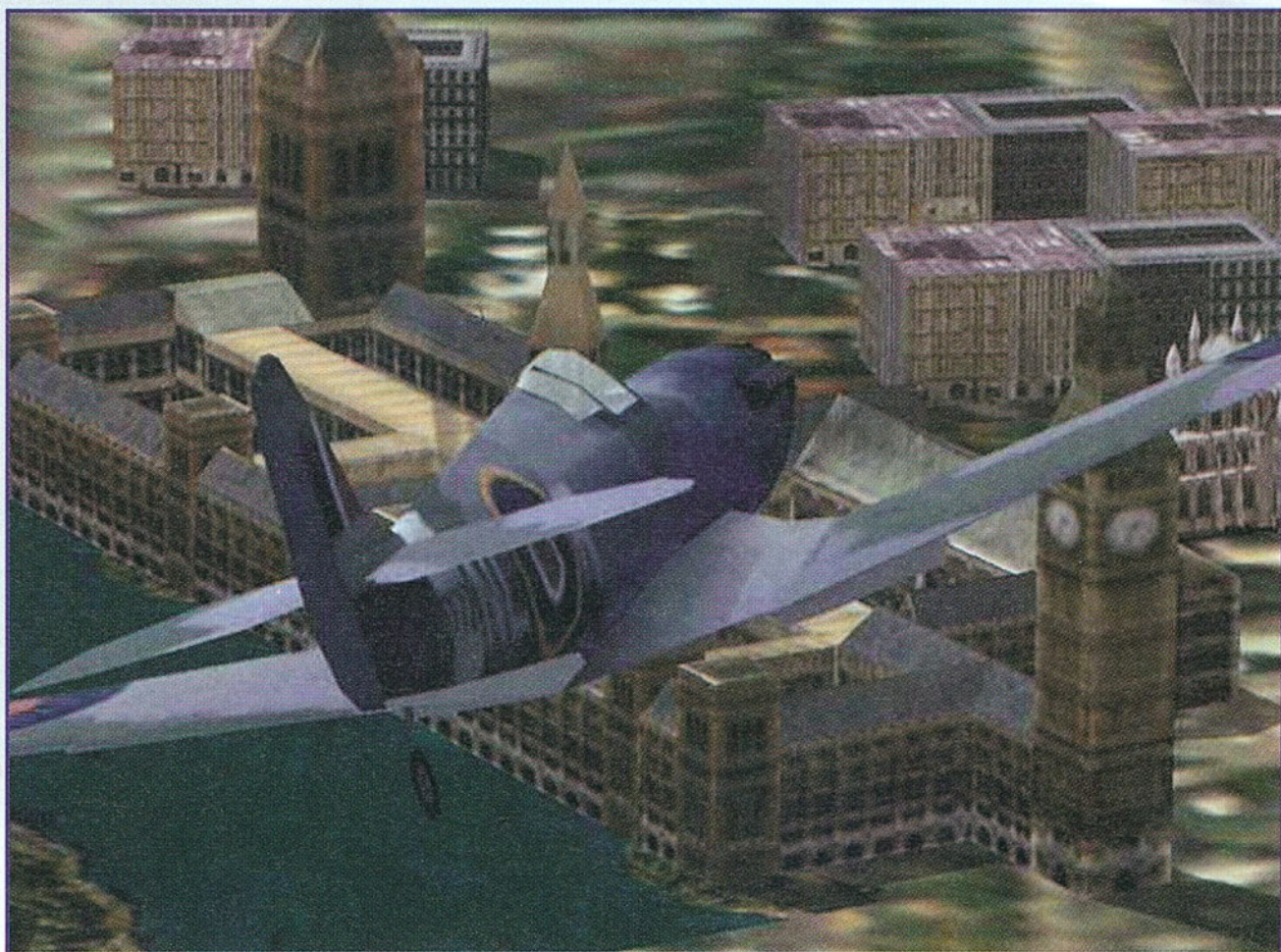
vedékektől, és igen könnyen javítható volt. Fegyverzete a jól bevált Colt-Browning .303-as kaliberű géppuska, amelyet azonban szinte teljesen átterveztek. A nyolc géppuska kellő távolságból (inkább közelségből...) eléggé meggyőző erővel rendelkezett. Hasonló fegyverzete volt a Supermarine Spitfire Mk. I-nek is, amely szinte az utolsó pillanatban érkezett a RAF századaihoz. Ez a repülőgép már teljesen fémépítésű volt – héjszerkezetének és erős Rolls-Royce Merlin II motorjának köszönhetően mintegy 650 km/h végsebességre volt képes. Ez több, mint a nagy ellenfél, a Bf-109E-3 sebessége (628). Nyolc Browning géppuskája 300-300 lőszerrel rendelkezett, ez 12 másodperc folyamatos tüzelésre volt elég.

A RAF, tisztában léve a két vadászgéptípus teljesítményével, külön-külön feladatokat adott a két géptípusnak. A Spitfire dolga volt a német vadászkíséret leküzdése, míg a gyengébb Hurricane a bombázókra igyekezett koncentrálni. A nagy tévedések egyike, hogy könnyebb volt a bombázókat lelőni, mint a vadászgépeket. Nagy tévedés! Az akkor rendszeresített német bombázógépek többsége (Ju-88, Do-17, He-111) meglehetősen jól bírta a harci sérüléseket. Volt rá példa, hogy a 74. RAF repülőszázada összesen 7000 (!) lövedéket lőtt ki egyetlen Dornier Do-17-esre, s az sikeresen megmenekült. Sérül-



nálatához tisztában kell lenni a történelmi háttérrel. A Battle for Britain túlzás nélkül fordulópontra volt a Luftwaffe történelmében. Először fordult elő az, hogy nem tudott győzedelmeskedni ellenfelén. Ez érthető módon sokkolta a német légierő vezetését és pilótáit egyaránt. A vereségnek több lényeges oka is van. Az egyik legfőbb a Bf-109E nem kellő hatótávolsága, 90 perces repülési ideje. A francia repterekről felszállva sem maradt több idejük, mint 30 perc Anglia felett – szinte hihetetlen, de nem rendelkeztek ledobható póttartállyal! A probléma a háború előtti Douhet-elméletből fakadt: a vadászgépek elavultak, mert egy gyors bombázógép (Schnellbomber) át tudja törni a légvédelmet. Ebből az elméletből kiindulva a Bf-109 eredeti szerepe a védő vadászgép volt, korlátozott hatótávolsággal. Ennek a feladatnak meg is felelt az akcióradiusza.

A Luftwaffe kíséret nélküli bombázóköteléseinek súlyos veszteségeket szenvedtek a RAF kötelékeinek támadásaitól. A Bf-109E-k hamarosan kísé-



ten ugyan, de sikerült leszállnia franciaországi repülőterére. A Bf-109E-3 sokkal sérülékenyebbnek bizonyult, egy jobban irányzott sorozat gyakran elég volt a leküzdéséhez.

A Luftwaffe feladata a totális légi fölény kivívása volt. Az alapvető cél a RAF megsemmisítése, melyet végül nem sikerült elérniük. A „vasököl” szerepét a híres Bf-109E-3 töltötte be. Ez az igen kisméretű, akkoriban hallatlanul vékony szárnyával feltűnést keltő repülőgép volt a Luftwaffe élvonalbeli vadászgépe (a szárnyba még egy-egy 20 MG FF gépágyú is befért). A motor felett még két 7,9 mm-es MG-15 géppuska helyezkedett el. A kellő sebességről a DB-601 kiváló repülőgépmotor gondoskodott. Sajnos ezzel kapcsolatban tűnt fel a program első komolyabb bakija. Ugyanis míg a DB-601-es motor közvetlen befecskendezéssel volt ellátva, addig a Merlin motorok a hagyományos porlasztókkal épültek. Légiharcban a Spitfire és Hurricane pilótáknak




fedezve küldte a német légtérbe. A Luftwaffénak így még a vadászkíséreten is át kellett verekednie magát, hogy megtámadhassa a bombázóköteléseket. Ez nem mindig sikerült, sokszor a vadászkíséret sikeresen leválasztotta a németeket a bombázókról. Arról nem is beszélve, hogy a németek a rácsapás után óhatatlanul szétszóródtak. Ekkor a Mustang-túlerő miatt akár 5-6 P-51-es is lógott egy-egy Messzer vagy Focke-Wulf nyakán! Itt igazán nagy a kihívás, ha a németek oldalán szállunk harcba. Ugyanakkor a Bf-109 fejlettebb változatai (-G-6, -G-10, -K-4) mellett egy igen kiváló vadászgép is szerepel: a méltánytalanul háttérbe szorult Focke-Wulf FW-190-es. A Bf-109 tapasztalatai alapján tervezte Tank professzor ezt a kiváló vadászrepülőgépet. Igen széles nyomtávjának köszönhetően biztonsággal tudott mozogni a tábori repülőtereken is. Léghűtéses csillagmotorja

kevésbé volt sérülékeny, mint a folyadékűtéses DB-605-ös motor, ráadásul a pilótát is védte a szembetámadásoknál. Erős fegyverzete segítségével egy rövid sorozattal szabályosan fel tudta robbantani a vadászgépeket, és az amerikai nehézbombázók ellen is igen hatásos

volt. Készült vadászbombázó változatban is (FW-190A-8), és soros motorral felszerelve (FW-190D-9 Dora). D-9 változatának szinte minden teljesítménymutatója kedvezőbb volt, mint a P-51D Mustangé, de csak kis számban sikerült legyártani.

Na, most már itt az ideje, hogy a játékról is beszéljek: gyönyörű, legalábbis magasról. 6000 méter felett fényképszerű a táj, de bizony alacsony támadásnál csúnya pixelek ugranak a nyakadba. Rendben, jó néhány híres és szép épületet objektumként beraktak a pixelmező közepébe, de eléggé lehangoló a látvány. A repülőgépek viszont szó szerint lélegzetelállítóak, többek között Adolf Galland híres egyéni jelét, a Mikiegeret is láttam egy Bf-109G6-oson... Természetesen a fülke minden egyes műszere működik, él (a Flight Simulator után elvártam volna, hogy a REVI-t – német célzókészülék – nekem kelljen bekapcsolni). Nem lehet ugyanakkor szabadon mozogni a nézetekkel, mint ahogy a Jane's-féle WW2 Fightersben megszoktam, csak a hagyományos, előre definiált nézetek közül lehet választani. A kezelés jóval egyszerűbb (legalábbis érzésem szerint), mint az eredeti Flight Simulatorban. Maximális élethűséggel is könnyen vezethető volt bármelyik gép. Arról nem is beszélve, hogy nagy csalódásomra a Bf-109 nem úgy viselkedett a földön, mint ahogy kellett volna.

A valóságban óvatosan kellett a gázt adagolni, közben folyamatosan ellen tartani a láb kormányval, egyensúlyozandó a légcsavar erejét. Itt, a játékban rávágtam a maximális teljesítményt mintegy 2 másodperc alatt, és vártam, mi történik. Simán a betonon maradtam, és felszállt a gépem. Kíváncsi vagyok, Tobak Tibor úrnak mi lenne erről a véleménye... Az sem tetszett igazán, hogy a vörös, illetve fekete ködnél (mikor a nehézségi erők miatt elsötétül előttem minden) a táj elsötétül ugyan, de a műszerfal látható. Meglehetősen felemás így a megoldás... Kár, hogy néhány kisebb-nagyobb bibi így lerontja az amúgy kitűnő szimulátor összképét. Mindezekkel együtt melegen ajánlom a repülés szerelmeseinek ezt a remekbeszabott, igazán izgalmas játékot. 



zuhanórepülés előtt egy fél orsót kellett tenniük a negatív gyorsulás elkerüléséért. Ha nem tették mindezt, a porlasztóból kifelé áramlott az üzemanyag, és így a motor kihagyott, köhécselt, vesztett teljesítményéből. A légiharcok közben ez eléggé időrabló, veszélyes dolog volt. Nos, ez a játékban nincs így, egy RAF-pilótával sem találkoztam, aki ezt alkalmazta volna.

A másik nagy csata a Birodalom fölött zajlott, a támadó amerikai nehézbombázók, kísérőik, illetve a védekező német századok között. Itt némileg másképp alakultak az erőviszonyok, hiszen a 8. AF egyértelmű fölényben volt. Míg a támadó kötelékek a maximális erőösszpontosítást alkalmazhatták (azaz minden vadászgép és bombázó egy, aránylag szűk területen volt), addig a német vadászerek szétszórva helyezkedtek el. Éppen ezért gyakran a túlélés volt a célom egy-egy húzósabb bevetés során. Az USAAF a kiváló P-51 Mustang és a bivalyerős P-47 Thunderbolt kísérővadászgépekkel erősen



CPU/RAM: P133, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98, NT4.0
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

„HARCI MARCIK” PARADICSOMA, KISEBB GRAFIKAI GYENGÉLKEDÉSSEL

MICROSOFT

4

MS COMBAT FLIGHT SIMULATOR

SZIMULÁTOR

LEÍRÁS

33



MIG-29 VS F-16

HA SASOK NEM IS, DE SÓLYMOK LEHETNEK MÉG Trau

Időtlen idők óta nem volt olyan szimulátor, ahol az ellenséges harci technikákat egymás ellen lehetett volna fordítani, hálózat segítségével. Több évvel ezelőtről dereng ugyan a Comanche vs Werewolf, de a Novalogic most a két örök ellenfelet, az F-16 Multirole Fightert és a MiG-29 Fulcrumot eresztette egymásnak.

Mottó: A repülőgép számára nincs különbség, ki vagy: tábornok vagy hadnagy. Hibádat nem feledi el. Tanulj meg repülni! – Jurij Prikhodko, MiG-29 tesztpilóta

Nos, itt álljunk meg egy kósza rakétapárbajra. Legjobb tudomásom szerint e két, nyugodtan mondhatom azt, hogy legendás repülőgép „éles” helyzetben nem találkozott egymással. Az Öböl-háborúban kisszámú bevetést hajtottak végre az iraki MiG-29-esek, több gépet is lelőttek a védővadász feladatú F-15-ösök. Bosznia felett pedig a járőröző F-16C-ket eddig még nem „ingerelték” a

MiG-29: 17700 kg.). Természetesen, ahogy egy most megjelenő új szimulátortól elvárható, különbségek vannak a gép repülési jellemzői között. Egészen más reptechnikát igényel egy bombákkal alaposan „megrakott” F-16-os irányítása és ugyanezen gép légvédelmi feladatokra, 8 légi harcra kézzel felszerelt testvéreinek elvezetése. Az is magától értetődőnek tűnik, hogy a súly csökkenésével (fegyverzet kioldása, üzemenyagszint-csökkenés) javulnak a gépek jellemzői.

Ezután néhány pillantást illik vetni a térképre is. Itt láthatók (és persze megváltoztathatók) a navigációs pontok. Ezeket használja az autopilot is, szépen elvezetgetve a gépet, bár kávé nem szolgál fel (őreg hiba, de majd az F-22-esen talán megoldják ezt a problémát is). Ezeket két kivétellel (kezdő

és végső navigációs pontok) szabadon át tudod helyezni, ha nem megfelelőnek ítéled őket. Néha a gép eléggé hülyén

képes betervezni útvonalakat, például nem szeretek a hegycsúcsokon átbukni, jobb a völgyekben elbújni. Nos, semmi sem tökéletes, ekkor átszabja az ember a



szerb MiG-29-esek. Még szerencse, mert csúnya és véres dolog lenne összeereszteni az első exportgenerációs MiG-29B Fulcrumokat az avianói F-16C Block 52-es vadászbombázókkal... Amúgy még megjegyzendő, hogy a két repülőgép alapvetően más-más feladatra szolgál napjainkban. Míg a MiG-29-es szériaváltozatai (aerodinamikai és fegyverzeti szempontokból) szinte mindig tisztán vadászgépfeladatokra szolgálnak, addig az F-16-os igen nagy utat bejárva lett nappali könnyű vadászgépből a világ egyik legjobb többfeladatú vadászbombázójává.

A játék kezdetén a menetrend szokásosnak mondható: elsőként az eligazítást kapja meg az ifjú sas. Miután a feladat tiszta, irány a jól őrzött hangár, ahol szorgos fegyverzetisek segítségével tudod megpakolni madaradat mindenféle kellemes és nagyot pukkanó eszközzel. Itt illik vigyázni a gépek (játékban megszábot) maximális felszálló súlyára (F-16: 37203 font,

F-16 Falcon

A világ jelenlegi legsikeresebb vadászbombázója. Eredetileg könnyű, együléses vadászgépnek tervezték, de a folyamatos továbbfejlesztéseknek hála, az egyik legmodernebb többfeladatú vadászbombázónak tekinthetjük. Mind légi, mind földi vagy tengeri célpontokat képes megsemmisíteni, nagy találati biztonsággal.

A tervezés 1972-ben indult meg, miután az amerikai hadügyminisztérium megszabta az alapvető követelményeket és tulajdonságot. A cél egy könnyű, kiváló manőverező képességű, aránylag olcsó vadászrepülőgép volt, amely képes bármely, akkor rendszeresített szovjet frontvadászgépet (MiG-21, MiG-23) leküzdeni. A General Dynamics az első YF-16-os prototípust 1973. december 13-án fejezte be és adta át. A gép különlegessége a „fly-by-wire” irányítási rendszer, mely számítógépes vezérlési rendszer segítségével instabilra lehetett tervezni a vadászgépet. Ez az instabilitás kiváló mozgékonytárgyat kölcsönzött a gépnek.

Az első széria F-16A Falcont 1979. januárjában állították szolgálatba a Hill légibázison. A gépet folyamatosan továbbfejlesztették, így jelenleg már az F-16C Block 52-eseket gyártják és állítják rendszerbe. Ezt a változatot egy P&W F100-PW-220 utánégetős hajtóművel szerelik fel, mely 12519 kg tolóerővel rendelkezik. Maximális sebessége 2.05M. Beépített csöves tűzfegyvere egy M-61A1 20 mm-es hatsövű gépágyú, 615 lövedékkel. A törzs és a szárnyak alá összesen kilenc felfüggesztőpontra 5420 kg fegyverzetet lehet függeszteni, mely gyakorlatilag bármely, a légierőnél rendszerben álló fegyver lehet.





tervet, és máris kerek a világ. Ezeket az adatokat az autopilot megkapja, és szépen ellavírogat a nyomvonalon. Ha az összes feladatodat teljesítetted (melyet játék közben is ellenőrizhetsz az M billentyű lenyomásával), csak akkor tudsz egy kellemes E billentyűt nyomni, és kiszállni a bevetésből (a leszállás macerás feladatát hagyd csak a buta áramkörökre). Elég magas bónuszpont mennyiséggel jutalmazza a feladatok pontos és maradéktalan végrehajtását a játék, éppen ezért érdemes minden célpontot alaposan kiirtani, vigyázni a wingman-edre és a gépedre. Sőt, ha maradt még energiád és némi fegyvered, üzemanyagod, nem árt a feladat céljainak elpusztítása után némi szabadvadászat.

Érdekes tendencia figyelhető meg manapság: a béketeretés és -fenntartás a haderők feladataiként jelenik meg. Nincs ez máshogy itt sem, ha jól számolom, a tíz (öt-öt mind a két szimulátorban) hadjárat mind-egyike valamilyen béketerető misszió. Igen érdekes, amikor a forgatókönyv szerint a NATO a gonosz szerb radikálisokat megzabolázva a törvényes jugoszláv kor-

mányt segíti meg. Először azt hittem, én olvasom rosszul, de később rájöttem, csak gazdag fantázia kérdése az egész. Ezek után a szomáliai, az etióp és a burmai bevetéseken már el

sem csodálkoztam. Fő a változatosság, talán ezt hívják majd MiG-turizmusnak.


A két különböző géptípus más-más filozófiát kö-

vetel meg a bevetések során. Elektronikailag egyértelműen az F-16-os vezet. Messzebről képes az ellenfeleket eredményesen észlelni és leküzdeni, még AWACS támogatás nélkül is. Vele repülve a megnyugtató fölényérzet ömlik szét az emberben. Tudod, hogy nálad van a



jobb cucc, annyira nagy baj nem érhet. Ez persze így nem igaz egészen, de akkor is megnyugtató a dolog. Ellenben a MiG-29-essel igazi huszáros repülésben lesz ré-

szed. Itt bizony többet számít a pilóta tudása, ki kell használni a két hajtómű brutális erejét. Közelharcban a világ egyik legnagyobb teljesítményű vadászgépeinek számít még mindig. Ha közel enged magához a szerencsétlen ellenfeled, vége van, mint a botnak. Egy jól irányzott aa-11 Archer, és már csak a füstölgő roncsokat kell elkerülnöd...

A legizgalmasabb azonban kétségkívül a Multiplayer rész, azaz a két fenevad összeeresztése. Ez sajnos egyelőre csak a Novalogic saját, NovaWorld szerverén keresztül lehetséges. Nos, kipróbáltam, de a jelenlegi vonalsebességek mellett valahogy nem igazán működött... Ugyanakkor a „normál” hálózat gond nélkül ment, egészen 16 főig lehet egyszerre nyomulni. 

CPU/RAM: P166, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN 95
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

IZGALMAS SZIMULÁTOROK, FŐLEG
EGYMÁS ELLEN

NOVALOGIC

4

MIG-29 VS F-16

MiG-29 Fulcrum

A szovjet katonai hírszerzés folyamatosan igyekezett szemmel tartani a NATO legújabb típusú harci repülőgépeit. Miután először az USAF, majd a szövetséges tagállamok rendszeresíteni kezdték az F-16 Falcon, illetve az F/A-18 Hornet vadászbombázók különböző változatait, fölénybe kerültek az előző generációs szovjet frontvadászgépek (MiG-21 Fishbed, MiG-23 Flogger) felett. Válaszul a Mikojan-Gurevics tervezőiroda kezdte kifejleszteni a MiG-29 jelű, új generációs vadászrepülőgépet.

Az aerodinamikai tervezés és fejlesztés a moszkvai CAGI intézet feladata volt. A kialakított ideális forma nemcsak a MiG-29-esre volt alapvető hatással, hanem a nagyobbik testvére, a SU-27-esre is. A MiG-29-es alapvetően vadászrepülőgép. Fegyverzete, aerodinamikai felépítése, elektronikája és hajtóművei mind-mind ezt a célt szolgálják. Az első prototípus 1977. október 6-án szállt fel. Az első műholdas fényképek (RAM-L volt az új szovjet prototípus neve) 1977. novemberében készültek. A végleges változatot 1982-ben kezdték el sorozatban gyártani Moszkva mellett.

A gép két Tumanszkij RD-33-as utánégetős hajtóművel rendelkezik, melyeknek tolóereje 8300 kg, ezzel 2.3M sebességre képes. Beépített fegyverze-

te egy Gsh-30-as, 30 mm-es gépágyú. Hat szárny alatti tartójára 2 AA-10 Alamo közepes hatótávolságú és 4 AA-8 Aphid/AA-11 Archer rövid hatótávolságú légharcra készített lehet függeszteni. Földi célok ellen nem irányított rakéták, szabadesésű bombák alkalmazhatók. A gép folyamatos fejlesztés alatt áll.



Settlers III

ÚJRA ITT VAN A NAGY CSAPAT

Pelace

Végre megszületett. Már ott bábáskodtunk rajta a béta-tesztelés folyamán a 0.42-es verziótól kezdve, végigszenvedtük gyerekbetegségeit, láttuk felnőni és már alig reméltük, hogy valaha is kezünkbe kerüljön. Most nézzétek s lássátok ti is, mi lett belőle.

Senki ne lepődjön meg, hogy a programot nemcsak elődjéhez, a Settlers II-höz fogom hasonlítani, hanem a mostanában megjelent Knights & Merchantshez is, mert az a jelenlegi etalon. Igaz, ott inkább a harcra helyezték a hangsúlyt.

A történetet már egyszer leírtam az egyik előzetes során, de azok kedvéért, akik azt kihagyták, szerepeljen röviden itt is. Adott három nép istene, Jupiter a rómaiaké, Hórusz az egyiptomiaké és Ch'ih-Yu a kínaiaké. Ők nagyon, de nagyon jól érezték magukat isteni honukban, ittak, ettek, vicceket meséltek, míg az istenek istene meg nem elégte. Maga elé idézte három alattvalóját és versenyt hirdetett köztük: mindegyikük kiválaszt a népéből egyetlen személyt, akit az emberei élére állít, és harcra indítja őket egymás ellen. A három nép közül csak egy maradhat talpon a végső csata után és csak az ő istenük kerülheti el a szörnyű büntetést. Jupiter Septimus Mariust, egy kereskedelmi hajó kapitányát választotta, aki gazdasági és katonai szempontból egyaránt jártas. Hórusz választása Ramadamses lett, aki mint szobrász és építész híresült el, de nem ez a fő erénye: gazdasági kérdésekben egyszerűen nincs pár-

ja. Tsu Tang, a kínai nép vezére, csak egyszerű farmer volt, de bátorsága nem ismer határokat. Még fiatalabb korában kitanulta a háborúskodás művészetét, ami a kínaiak fejlett haditechnikájával párosulva halálos lehet ellenfeleire nézve. Természetesen mindhárom vezető szerepét elfoglalhatjuk, ugyanis három küldetésorozatot kaptunk helyet a játékban. Az, hogy melyik népet választod, meghatározza a játék nehézségi szintjét is.

A három játszható nép itt végre tényleg különbözik egymástól, nem csak a kinézetük más. Már az épületek alapanyag felhasználása is drasztikusan különbözik. A rómaiak a kiegyensúlyozottak (pl. a nagy lakóházhoz 7 fa és 9 kő kell), az egyiptomiak egyértelműen a kőre esküsznek (ugyanaz náluk 4 fába és 12 kőbe kerül), míg a kínaiak fából szeretnek alkotni (12 fa, 4 kő). Ez a különbség még nem lenne akkora újítás, de vannak különleges épületeik is, amit a többi nem tud produkálni. A rómaiak például tudnak faszenet gyártani, ami nagy segítség ásványszegény pá-

lyákon. Ostromfegyverük a katapult, ami bazi nagy kődarabokat röpít az ellenfél épületei felé. Használhatóságával kapcsolatban vannak némi fenntartásaim, mert hat lövésből 5 mellé ment, és az az egy sem rombolta le a célt. A következő pillanatban megberagadt az erdőbe, mert lement egy lejtőn, ahol nem tudott visszamászni. Ezért oda kellett hívnom egy csomó favágót, hogy kiszabadítsák. Ezek után inkább lemondtam a katapultról. És természetesen ott van még a szeszipar és a templomok összefonódása is. Ugyanis az isteneknek alkoholt kell áldozni a kis



templomban ahhoz, hogy nőjön papjaink manája, és tudjanak varázsolni. A másik ok, hogy az istenünkön ne jöjjenek ki elvonási tünetek, mert azt persze rajtunk veri le némi büntetés formájában. A rómaiaknál ennek a bortermeléssel tudjuk elejét venni. A papok a nagy templomban „termelődnek” öt percenként. Utána velük tudunk varázsolni annak függvényében, hogy mennyi bort áldoztunk. Összesen tíz varázslat áll rendelkezésünkre (népenként természetesen): senki ne várjon tűzlabdákat és hasonló „használhatóbb” varázslatokat. Ilyen közvetlen beavatkozás az ellenfél életébe nem megengedhető, úgyhogy csak olyan mágiákkal találkozunk, amelyek ideiglenesen erősítik a katonáinkat, gyengítik az ellenfelét, esetleg megbuherálja a termést vagy a bányák mélyén rejlő ásványkincseket.

Az egyiptomiak különlegessége (többek közt) a drágakőbánya, aminek hatása megegyezik az aranyéval, csak éppen nem kell olvasztani, hanem közvetlenül felhasználható. Ők ballisztát építenek ostromhoz, ami kicsit pontosabb, mint a katapult, de nem üt akkorát. Köztudott, hogy az egyiptomiak szeretik a sört, vagyis istenüknek,

Hórusznak is ezt kell áldozni a kistemplomnak megfelelő Sfinxben. Ők tudják megépíteni mindenki kedvenc épületét, a piramist, amiben papjaik tanulják ki a mesterséget.

A kínaiak ként bányásznak a szokásos dolgokon kívül. Ebből és a szénből lesz a puska a lőpor-készítő műhelyében (a salétromtól nagy kegyesen tekintsünk el). És ha már van puska, használjuk is ki, készítsünk ágyút az öntödében. Ehhez persze szinte szovjet méreteket öltött nehézipar szükségeltetik, de nem szabad elfelejteni, hogy messze az ágyú a legerősebb fegyver a játékban. A kínaiak rizspálinkát főznek uruknak, amihez persze nem árt rizsfarm sem. Itt nagy hátrányban vannak a többi néppel szemben, mert ezt nem lehet akárhol, hanem csakis mocsaras területen.

A Settlers sorozat többi tagjához képest talán a legnagyobb fejlődést a katonaság megújítása hozta. Végre nemcsak passzív szereplői vagyunk a csatáknak, hanem minden egyes katonát mi irányíthatunk. Három típust készíthetünk: kardforgatót, dárdást és íjászt. Az előbbi a legerősebb, de fogyóáru, mert mindig ő van a harc közepontjában. A dárdás kicsit gyengébbet üt, de lándzsája segítségével egy ideig távol tudja tartani az ellenfelet, így már egy-kettőt beleszúrhat, mire az először megcsapja őt. Az íjász működési mechanizmusát, gondolom, nem kell bemutatni senkinek. Egy sereg íjásztámogatás nélkül még a felét sem éri. Viszont közelharcba nem szabad engedni őket, mert ott harmatgyengék. Lényeges még, hogy aranyaink mennyiségétől függ, hogy a katonáink milyen erősen harcolnak a határainkon kívül. Azonkívül rendelkezésünkre áll egy gyógyító is, aki a sérült katonákat tudja ismét fitté varázsolni (a katonák erejét a fejük felett lévő pont színe határozza meg: amíg zöld addig jó, de sárgánál, netán pirosnál villámgyorsan küldjük haza a dokihoz). Ez már csak azért is lényeges, mert minél többet harcol a katona, annál tapasztaltabb, és persze magasabb rangfokozattal erősebb is lesz.

A katonákon kívüli többi egységeinket általában nem tudjuk közvetlenül irányítani, kevés kivételtől eltekintve. Ezen utóbbiak közé tartozik például a geológus, aki az ásványkincsek felkutatásában játszik felbecsülhetetlen szerepet. Lényeges még a kém, akit ellenséges területre küldhetünk, hogy felfedezzük az ellenfél gyenge pontjait. Persze nem kell félni ökelmét sem, neki is biztos állomások egy-két spionja a mi területünkön. Fontos még a pionír is, aki a karók ki-be húzogatásával területet tud foglalni, az őrtornyoktól függetlenül. Azonban nem érdemes így túl nagy területet foglalni, illetve

erre építkezni, mert az ellenség egyetlen torony építésével vagy elfoglalásával óriási veszteséget tud okozni.

Nagyon jó ötlet, hogy bizonyos határok közt mi határozhatjuk meg, hogy egyes munkásaink mely területen dolgozzanak. Alapbeállításban a háza lesz a munkaterület középpontja, de ezt áthelyezhetjük jó messzire is (azért nem akármennyire), de nem érdemes, mert mondjuk egyetlen fa kivágásáig sokat kell bandukolnia. Viszont nem tetszett, hogy itt sem helyeztek elég hangsúlyt az élelemtermelés fontosságára. Még mindig csak a bányászokat kell etetnünk, mert különben nem termelnek. Ezt azal magyarázzák, hogy a többiek önellátók, de szegény bányászok nem nevelhetnek háztáji zöldségeket a bányák mélyén. Ez persze igaz, de ezt valószínűleg katonáink sem tehetik meg, ők mégis vígan eléledgelnek kaja nélkül. Na mindegy, a lé-



nyeg, hogy összesen háromféle ételt tudunk bányászainknak felkínálni: halat, kenyeret és húst. Persze fene a jó dolgukba, mindegyiküknek más kedvence, attól függően, hogy mit bányászik, így az sem mindegy, hogy mit hova szállítunk.

Ha több kolóniánk van, vagy másik ember ellen játszunk, akkor lehet kereskedni. Ehhez piacér (szárazföldi árucseré) vagy dokk szükséges (ugyanaz a tengeren). Lehet szövetségessel és ellenféllel is üzletet kötni, de persze ez utóbbi meggondolandó, hisz lehet, hogy ezzel erősítjük meg annyira, hogy utána nem bírjuk legyőzni. Még egy apróság, ami nem tetszett: már rögtön az első küldetésben megépíthetjük az összes háztípust, vagyis semmi fejlődés nincs ezen a vonalon. Egy kicsit ezt jobban felépíthették volna, hogy pl. a rómaiak csak néhány pálya után tudjanak katapultot bütykölni.



Grafikailag azt kell mondanom, hogy a Settlers III veri a K&M-t, már ami a kinézetet illeti. Az erdő itt

tényleg átláthatatlan sűrűség, s a táj kicsit „előbb” lett. Viszont sokkal kevésbé tűnt átláthatónak, például egy adott épületet sokkal hosszabb ideig keresgéltem a térképen. És az ilyen programokban elementáris részletesség (vagyis, hogy minden egyes munkafázis megjelenjen a képernyőn) sem ér el olyan szintet, mint ahogy azt egy Settlerstől el lehetne várni. Például, ahogy a favágók dolgoznak, nekem egyáltalán nem tetszett. A másik, amivel grafikailag egyáltalán nem vagyok kibékülve, az az építés. A K&M-ben szépen megoldották, hogy a házakat gerendákként, kövenként rakták össze, mint ahogy azt a valóságban is illik. A Settlers sorozatban azonban mintha vizet öntenék a pohárba, úgy épül minden. Most már változtattak ugyan ezen, mert a félkész ház felső ele mostanra cikkcakkos lett, de a lényegen mit sem változtat. Amiben azonban a Settlers magasan ver minden más hasonló versenytársat, az a konfigurálhatósága. Szinte mindent be lehet állítani az áruszállítással kapcsolatban: prioritási sor-

rendet, mit vihetnek raktárba és mit nem, lista, hogy miből mekkora készlet van. Ezekre az esetek nagy részében semmi szükség, de amikor néha kellene, akkor nagyon fontosak. Voltaképpen azon a néhány kis apróságon kívül, amiket már említettem, nem találtam semmi kivetnivalót a játékban. A K&M kicsit közelebb áll a szívemhez, talán azért, mert – eddig – többet játszottam vele. A helyetekben mindkettőt beszerezném, mert mindkét játék csodálatos a maga nemében, s mégsem egyforma.

A helyetekben mindkettőt beszerezném, mert mindkét játék csodálatos a maga nemében, s mégsem egyforma.

CPU/RAM: P100, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98, NT4.0
X-TRA: N/A

NEM CSALÓDTUNK NÉMET FEJLESZTŐGÁRDÁBAN, HOZTÁK A FORMÁJUKAT

BLUE BYTE
H&H '92 KFT.
TEL.: 457-3826



SETTLERS III

STRATÉGIA LEÍRÁS

37



Roborumble

ROBOTOK HARCA

Pelace

Valamikor hajdanán már írtunk egy előzetest az akkor még kezdeti stádiumban lévő programról – akkor még fogalmunk sem volt az örvendetes hírről, hogy – az egyre szaporodó jó példákat gazdagítva – teljesen magyarul fog megjelenni. A honi verzió majdnem végleges darabjához volt szerencsém.

Maga a játék 3D valósídejű stratégia, aminek lényege rendkívül egyszerű. A Marson a földi kolonizáció melléktermékeként felfedeznek egy óriási ágyút, célkeresztjében egyenesen a Földdel. Mivel ez nem feltétlenül utal a löveget készítő idegenek békés szándékaira, ezért megkezdődik a fegyverkezés az esetleges invázióval szemben. Összesen két cég jöhet szóba, mint a Föld fő fegyverszállítója. Az egyik inkább az intelligens megoldások híve, míg a másik a nyers erőt részesíti előnyben. Mindkettő csapat vezetését vállalhatjuk és ter-

mésztesen a másik ellen kell felvennünk a harcot, hogy bebizonyítsuk, mi vagyunk a jobbak.

Ez úgy történik, hogy az elnök emberei építenek különböző arénákat, majd a két csapatot megfelelő pénzügyi kerettel és néhány bázissal ellátva, bedobják a tér közepére – az győz, aki életben marad. Persze azért nem ilyen egyszerű a játék, a küldetések nagyon jól vannak variálva, ötletes szerkentyűkkel van teliszórva a pálya stb. Mindkét oldallal több, mint 15 küldetésen vehetünk részt, de arról nem szól a fáma, hogy végül szembeszállhatunk-e az idegenekkel is, vagy végig a konkurens céggel kell mérkőznünk.

A bázisunkban gyártathatjuk a robotjainkat (mily meglepő!), erre előre megadott keret áll rendelkezésünkre. A gyártásnál mi választhatjuk meg a robot két részét. A felsővel adhatjuk meg, hogy milyen típusú fegyverrel szálljon harcba, míg az alsó rész a közlekedés módját adja (lábak, kerekek, lánc-talp stb.). Mindegyik más-más erősségi, se-

bességi és páncéltartalmú értékkel rendelkezik, így variációs lehetőség van bőven. Persze mindkét fél teljesen más egységekkel száll harcba, ami garanciája annak, hogy mindkét oldalt végigjártassuk. Eleinte persze csak kevés változattal kell beérnünk, de épp ezért van feltalálónk, hogy min-

dig újabb és újabb ötletes szerkezetekkel lépjen meg. Érdekes ötlet, hogy a pénzügyi keret nem az, aminek elsőre látszik, ugyanis ha egy robotunk tiszta véletlenségből elhalálozna, akkor árát visszakapjuk, vagyis újra legyárthatjuk ugyanazt, vagy egy másik összeállítást. Így nem a legyártható robotok száma van maximálva, hanem az, hogy hány darab és milyen robotunk lehet egyszerre a pályán. És persze ha egyszerűbb darabokat dobunk össze, akkor több robotunk lehet, mintha erősebbeket.

Általában a cél az ellenséges bázis(ok) és/vagy egységek eliminálása a pályáról, ami az ellenfél robotjainak zavaró hatása miatt nem egyszerű feladat. Minden bázisnak 3 energiaszintje van és akkor semmisül meg, ha az összeset lelőtték róla. Minden egyes szint után egy hatalmas robbanás rengeti meg a földet, ami a környéken állomásozó összes ellenséges robotot megsemmisíti. Ez azért jó, mert nem lehet egyetlen lerohanó támadással győzni, hanem gondolkodni kell. Ha az összes robottal nekiesünk az ellenfél bázisának, akkor lehet, hogy sikerül ugyan lerombolnunk egy szintjét, de nem lesz egységünk a pályán, és akkor valószínűleg az ellentámadást mi sem tudjuk visszaverni. Szerencsére (vagy sajnos) a gépi ellenfél nem túl okos, vagyis bázisa védelmére ritkán tartogat egységeket – ha egy emberrel odajutunk, nagy valószínűséggel le is tudjuk rombolni. De ennek ellenére nem lesz egyszerű kicsikarni a győzelmet, higgyétek el nekem.

A professzortól majdnem minden küldetés végén kapunk valamilyen „ajándékot”, de borsos összegekért vásárolhatunk is tőle. Három kategóriába oszlanak megvehető találmányai. Elsők a Boosterek, amiket robotjainkra aggathatunk, ami kicsit megdobja a gyártási költséget, de cserébe egyik tulajdonságuk (pl. sebesség, tűzerő, lőtávolság) nagymértékben megnő. Később olyanokat is vehetünk, amik több tulajdonságot erősítenek egyszerre, vagy álcázzák robotun-



kat. A következő csoport a bázisokkal kapcsolatosan ad különböző extrákat, például hogy töltsön az energiája, az ellenséges bázis robbanása ne ölje meg az összes egységünket a környéken. A harmadik típus az általános újításoké, a robotok intelligenciája, ideiglenes sérthetlensége stb. Mint mondtam, ezek igen sok pénzbe kerülhetnek, amit annak függvényében kaphatunk a küldetések végén, hogy mennyivel tudjuk felülmúlni az eddigi rekordokat a teljesítés idejé-

ben, a bázisunk energiaszintjében és az elvesztett robotok számában. De szerencsére lehet alkudni is szegény ürgével, ahol nyerhetünk, de akár veszthetünk is, mert egy félkarú rablóhoz hasonló szerkezeten kell kipörgetnünk +/- százalékokat. Ha nagy szerencsénk van, akkor kijöhet a fölfelé mutató ujj is, ami azt jelenti, hogy ingyen megkapjuk az adott dolgot, de lehet fordítva is, ami a kirúgásunkkal egyenlő, vagyis a prof nem áll szóba velünk a következő küldetésig.

A kevésbé becsületes versenyzők ezt ki is használhatják úgy, hogy addig próbálkoznak a játék visszatöltésével és az alkudozással, amíg meg nem kapják a dolgokat ingyen és bérmentve. Viszont ekkor végig kell nyomulni a következő küldetésen is, mert játékállást menteni csak a

pályák után lehet. A másik ürge, akinél pénzüket elverhetjük, az a kémünk, aki a következő pályán várható ellenséges erőkről és új technológiákról ad infót, de általában semmi olyasmi nincs benne, amire ne jöhettünk rá magunktól is. Érdeemes megnézni, aztán visszatölteni az állást.

A játék nagy erőssége az eszméletlen jó 3D grafika. Szép színes, de nincs túlcicsászva. Nem használnak túl sok textúrát, de amit elkészítettek, az jól van megcsinálva. Természetesen lehet pörgetni, forgatni, kicsinyíteni-nagyítani, szinte oda rakod a kamerát, ahová akarod. A robotok is szépen kidolgozottak, részletesek és nem látni át a textúráik között. A menük már nem ennyire látványosak, de képregényszerű figuráival az is ötletes. Bátram merem ajánlani minden stratégiarajongónak, főleg azoknak, akik inkább szeretik a könnyed mókázást, mint a halálosan komoly stratégiát.

CPU/RAM: P133, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: 3D

SZUPER 3D-S GRAFIKÁJÚ, ÖTLETES
REAL-TIME STRATÉGIA

TOPWARE
TRAVELBOX HUNGARIA

PC-X



ROBORUMBLE



WORLD WAR II FIGHTERS JÁTÉK

**A pilóták a bevetések szüneteiben gyakran pókerezéssel ütötték agyon az időt.
Te is a nyomdokaikba léphetsz!**

**Válaszold meg helyesen Trau kérdéseit, és tiéd lehet egy pakli a tizenöt kisorsolásra váró,
különleges WWII Fighters kártyacsomagból!
Kérdéseink a következők:**

- 1. Mi volt a neve a RAF leghíresebb vadászgépének az angliai csatában?**
- 2. Mi volt a népszerű neve az USAAF B-17 bombázógépének?**
- 3. Mi volt az első rendszerbe állított sugárhajtóműves vadászrepülőgép?**





Fallout 2

EZ MÁR A MÁSODIK RÉSZ LENNE?

Júpi

Verziószám szerint ugyan a Fallout 2 új stuff, de meglepően kevés újdonsággal szolgál. Különösen azért esett rosszul, mert az első rész eléggé bejött, egyik kedvencem volt. A régi játék még mindig fenn ül a gépemen, ezért indításkor alig veszem észre a különbséget: biztos, hogy az új Fallout 2-vel játszom?

Kaptunk ugyan új karaktereket, akikkel belekezdhetünk az egyébként nem túl ötletdús kalandokba, de a tapasztalattokból okulva mindenki jobban jár, ha saját magának generál karaktert. A régi séma szerint történik minden: ahogy a karakterlap, úgy a benne szereplő tulajdonságok sem változtak ez előző részhez képest. A különböző jellemzők, mint erő, érzékelés, állóképesség, karizma, intelligen-

cia, fürgeség és szerencse között eloszthatjuk kezdő pontjainkat, így eldöntve, hogy milyen legyen emberünk. Aki most csinál először saját karaktert, az később tuti, hogy újrakezd a játékot egy újjal, elsőre ugyanis nem lehet tudni, hogy mi a szükséges jellemző iga-

zán. Viszont elég fontos, hogy itt hogyan osztjuk el a pontokat, mert nem mindegy, hogy egy körben hányszor támadunk, vagy elég gyorsak vagyunk-e. Az alapon kívül még választhatunk kettőt a speciális tulajdonságokból, amik vagy az alappontjainkon dobhatnak, vagy a többi képességen, mint például a gyógyítási hatékonyság, nehéz- vagy könnyű fegyverkezelés, illetve, hogy milyen jártas legyen karakterünk a kézitusában, be-

törésben, rejtőzködésben, csapdaállításban, szerencsejátékban és még jó pár tulajdonságban. Persze nem lehet mindent egyszerre tök jó értékre állítani, én úgy raktam össze, hogy erős és gyors legyek, a locpick és barter mellett még némi first aid jártasságom is az átlagosnál jobb legyen. A speciális tulajdonságok százalékos értékén később, amikor a karakter fejlődik, még lehet változtatni, az alapértékeken azonban nem, tehát szerintem az elején érdemes ezekre nagyobb értéket beállítani a többivel szemben.

Ha ezzel készen vagyunk, akkor kezdésnek mindjárt érdekes módon megint egy skorpiókkal teli hangyás labirintusban találjuk magunkat. Erre mondtam, hogy nem túl eredeti a sztori, még akkor sem, ha történetileg összefügg a cselekmény. Igaz, hogy vannak új ellenfelek, de sok minden teljesen ugyanaz, mint az előző részben. Ha mindenkit kicsináltunk és kézitusában legyőztünk egy lamer versenyzőt, bejutunk a Vaultba, ahol megkapjuk első küldetésünket, ami a hagyományok szerint ezer felé fog ágazni és bővülni. A végigjátszáshoz több út is elvezet, felbérelhetünk segítőt, szerezhetünk társakat, kiirthatunk egy egész várost, mindegy, az a lényeg, hogy a küldetéseket teljesítsük. Zsákutcák és buktatók megint vannak, de mindig akad egy-két kulcsfigura, akitől valami feladatot kapunk, esetleg segítséget vagy útmutatót új helyszín felé. Ahogy egyik városból a másikba utazunk, még útközben is érhetnek minket váratlan támadások. Érdemes belemenni ezekbe a kalandokba, mert egyrészt sok pontot kapunk érte, amitől később fejlődik a karakterünk, másrészt kitűnő alkalom üzleti kapcsolatok kiépítésére. Üzletelésünk eredményessége attól függ, hogy barter tu-





lajdonságunk hány százalékon áll, előfordulhat, hogy ha nagyon gyengék vagyunk, akkor rendes hasznót húznak rajtunk: vásárolni négyszeres áron, eladni fillérekért tudunk. Amíg tehát nincs jó üzleti érzékünk, addig jobb gyűjtögetni az összeszedett cuccokat, és csak később eladni. Minden városban érdemes benézni a házakba, beszédet kezdeményezni, és legfőbbképpen bekukkantani minden szekrénybe, ládába és fiókba, esetleg a lányok szoknyája alá... valami jót biztosan találunk ☺.

Minden helyszínről a pálya szélén található barna vagy zöld mezőbe lépve távozhatunk, ezekről tudunk átmenni más helyszínekre vagy a város egy távolabbi részébe. Feladataink észben tartására szolgál egy minden fontos funkcióval felszerelt személyi számítógép. Visszanézhetjük benne párbeszédeinket, térképet kapunk a bejárt területekről, eldönthetjük, hogy pihenünk, alszunk, ha esetleg szükség van rá (pihenni különösen csata után érdemes, hogy utána gyógyítani tudjuk magunkat, vagy más sérüléseink elkezdhessenek regenerálódni). Mondanom se kell, hogy a csatán sem változtattak semmit, maradt a körönkénti kivitelezés. Csata üzemmódot kezdeményezhetünk mi is, ha a kezünkben lévő fegyverre kattintunk és támadni kezdünk, vagy akkor is csata módba kerü-

lünk, ha megtámadnak minket. Akciópontjaink, azaz mozgás pontjaink értékétől függ, hogy egy körben mennyit tudunk mozogni, illetve támadni. A legtöbb fegyvernek több üzemmódja is van, sorozat- és duplalövés meg effélék. Ha a fegyverre a jobb egérgombbal kattintunk, akkor megjelenik egy kis célkereszt, ami azt jelképezi, hogy célzott módban támadunk, tehát meghatározhatjuk, hogy az ellenfél milyen testrészét sebezük. A harci robotok motivátorától az egér farkán keresztül az emberi szemet is célba vehetjük – ügyesen megoldott, hogy a megtámadott a sérülése szerint fog tovább harcolni. Sebesült kézzel például logikusan nem fog tovább támadni, szétlőtt lábbal pedig tuti nem menekül el... Az, hogy a fegyvert mennyire tudjuk kezelni, szintén a százalékoktól függ, olyan nincs, hogy profik legyünk minden fegyver használatában (a játék során szakkönyvek elolvasásával növelhetők ezek az értékek).

Vérző szívvel, de keményen elhatároztam, hogy lehúzó az érté-

lünk, ha megtámadnak minket. Akciópontjaink, azaz mozgás pontjaink értékétől függ, hogy egy körben mennyit tudunk mozogni, illetve támadni. A legtöbb fegyvernek több üzemmódja is van, sorozat- és duplalövés meg effélék. Ha a fegyverre a jobb egérgombbal kattintunk, akkor megjelenik egy kis célkereszt, ami azt jelképezi, hogy célzott módban táma-

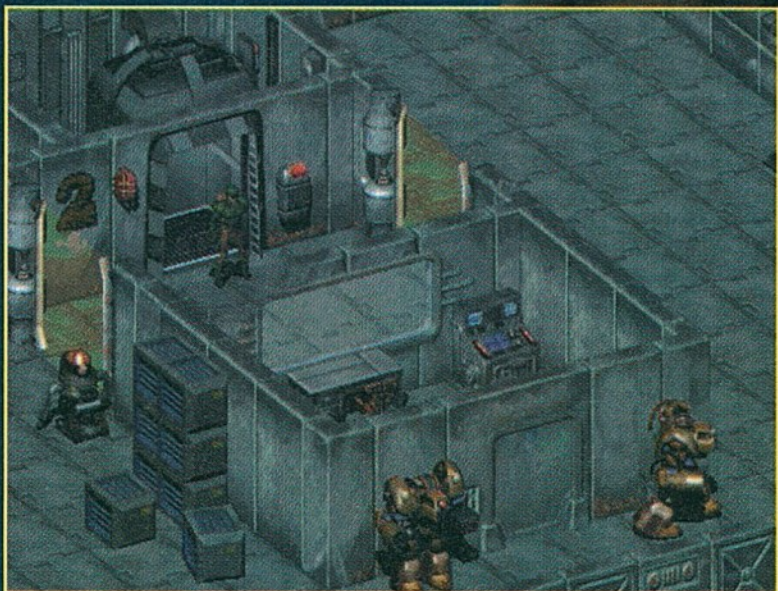
kelésnél a játékot. Félreértés ne essék, a Fallout 2 nagyon jó, csak éppen küldetéslemezen lenne a helye, s nem pedig a teljes árú játékok közt. Nem értem, miért kellett ilyen gyorsan megjelentetni, inkább dolgoztak volna még egy évet rajta, de mindenképpen több újdonságot vártam volna. Néhány új fegyver, kaland és szereplő még nem elég ahhoz, hogy második résznek nevezzünk valamit. Nem rossz a történet, de semmi extra, zenei téren sem emelkedik ki elődje mögül. Viszont a játék hangulata nem romlott, most is ugyanolyan élvezettel nyomultam, mint év elején: hajtott a történet és a kalandvágy. Mondom, ha küldetéslemez lenne pár ezer forintért, örömteli szívvel nyomnám rá akár a PC-X-Top értékelést is.

PC-X

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: N/A

KIEGÉSZÍTÉSNEK NEM LENNE ROSSZ, DE MINTHA KIFOGYTAK VOLNA AZ ÖTLETEKBŐL

INTERPLAY
MODERN MEDIA SERVICE





Mobile Armor Division

Shogo

KICSI A BORS DE...

Sam. Joe

Az „én lövök” kategória Karácsony környékére csupa hangos csinnadrattával beharangozott játékkal bővült. Ezek árnyékában, szinte titokban gyöngyszem született, melyről alább hántjuk le a kagylóhéjat.

Emlékeztek a Mech Warrior vagy a Heavy Gear óriás harci gépeire? A Shogo kerettörténete szerint egy jövőbeli céges hadsereg – a United Corporate Authority Security Force, ha valakit érdekel – katonájaként mi is egy ilyet lovagolunk. Mielőtt unottan továbblapoznának mindazok, akiket a fentebb felemlített játékok éppúgy nem fogtak meg, mint engem, gyorsan lelövöm a poént: most végre ki is szállhatunk belőlük! Ez a lehetőség érdekes kétarcúsá-

bújsz acélbőrödből, és máris éppen olyan védetlen leszel, mint azok a szerencsétlen bakák, akikből az előbb csináltál fasírtot.

Hamar rájössz, hogy érdemes kúszni és lapulni, mert elég egyetlen jól irányzott lövés az ellenségedtől, és 100-as életerőd hirtelen egyetlen számjegyre zsugorodik. Itt végre nem az van, hogy belelövöd az ellenfeledbe mind az 50 töltenyt a géppisztolyodból, letolsz a torkán két kézigránatot, és az még vígan szalad tovább. Nem,

pontosan olyan sebezhető mindenki, mint te magad! Ha érzékeny helyen találsz el az ellenségedet, akkor azt a játék egy „critical hit” felirattal és az életerőpontjaid húsz körüli emelésével jutalmazza. Ha MCA-ban csücsülsz, akkor a járgány energiáját tornázza feljebb a jó találat. Nincsenek lépten-nyomon segélycsomagok elszórva, azok megszerzéséért is meg kell küzdeni.

A missziók remek arányban keverik a logikai feladványokkal telítődött játékmódot az „agyatlan” gyilkolással. Mindehhez társul még az ebben a kategóriában szokatlan „anime” stílusú grafika (mint tanult kollégámtól megtudtam, a „manga” csak képregény, ami viszont mozog, az „anime”). Csak lestünk, amikor a telepítés után először szólalt meg a japán főcímdal!

Tény, hogy a közelmúlt 3D akciójátékai hihetetlen sokat fejlődtek, a Half-Life mellől egyszerűen nem tudtam felállni, a SiN gyerekbetegségei ellenére is izgalmas, csak éppenséggel olyan gép kell alájuk, amiről a legtöbben csak álmodunk. A Shogo három különböző részletességű grafikával játszható. I66-os Pentiumon, Voodoo 1-gyel simán ment a középsőn. Kíváncsiságból feltettem a legmagasabb fokozatba, ahol csak néha-néha akadozott csupán. Mindezt a Monolith LithTech motorja produkálja, melytől lehet, hogy nem esel extázisba, mint mondjuk az Unreal esetén, s valóban nem látszik ellenfeleink arcán a kinyomott pattanás helye. Ellenben szép, az 1999-es színvonalnak megfelelő élmény nyújtására alkalmas. Lehet, hogy a grafika helyenként szögletes, az is biztos, hogy én még ilyen randa katonai teherautót nem láttam, mint ebben a játékban, de a hangulat nagyon eltalált! Mondok több példát is: egy városi utcán sétálsz, melyet két oldalról boltok szegélyeznek. Kíváncsiságból



got kölcsönöz a Shogonak. A játékmenet valahogy úgy néz ki, hogy a Mobile Combat Armor segítségével eltrappolunk egy helyszínig, ott kiszállunk, kézfegyverekkel harcolunk úgy, mint ahogy azt számtalanszor megtehettük már más játékban, visszajutunk az MCA-hoz, amivel nyomás tovább új küldetések felé. Lehet, hogy így leírva unalmasnak hat ez a menetrend, de játszva nem az. Rettenetesen tetszik, hogy az MCA-ban bátran sérthetetlennek érezheted magad, míg „saját bőrödben” nagyon észnél kell, hogy legyél! A MCA-ban végigtrappolhatsz a lövöldöző katonákon, akikből csak kis ketchupfoltok maradnak a földön vagy a falakon. Túlméretes pukkantóddal rendet vágatsz a tankok és a katonai teherautók között, melyek matchboxok módjára repülnek szerteszét – még az ellenség MCA-jai sem tűnnek komoly ellenfélnek. Nincs százmillió gomb a törzs elforgatására, az ilyen-olyan üzemmód váltására, csak mész és küzdesz... míg oda nem érsz a küldetésed ahhoz a szakaszához, ahol ki-





bemész egy kívülről sexbolt-nak tűnő helyre (naná, a hentes csak a kutyát érdekli!). Odabent a hosszú polcokon pornomagazinok és videokazetták sorakoznak. A távolabbi sarokban a rácsos ablak mögött a pénztáros csücsül. Amíg bent mászkálsz, rád sem hederít. Felfedezel egy ajtót, mögötte lépcső. Emeletre fel, ahol teljesen egyértelmű rendeltetésű szobákra lelsz ágyakkal. Az egyikben szintén egyértelmű foglalkozást űző hölgy. Meglát. Sikít. A pénztáros megjelenik az ajtóban a levágott csövüvel és tüzet nyit rád. Vagy: éppen állsz ki az MCA-val a dokkból/garázsból/hangárból, s a hozzád képest hangyányi méretű karbantartó beszól: „Vigyázz, hogy hová lépsz, nagyfiú!” Élezem, hogy a játékban szereplő karakterek „élnek”. Elhaladsz egy pár mellett a folyosón, hallod, hogy azon civakodnak, hogy eltévedtek, rossz szektorban járnak. A lövöldözések közepébe keveredett civilek bepánikolnak, embriópózban rimázkodnak az életükért, és még csak véletlenül sem állnak meredten faarccal, mint a SiN-ben. Csípem a helyenként felbukkanó eredendő hülyeséget is. Az egyik küldetésben csak úgy tudsz tovább haladni, ha az elektromos kerítést áramtalanítod. A megoldást egy hölgy képezi, aki felajánlja, hogy kikapcsolja neked az áramot, ha megtalálsz

a közeli gyárépületben a kiscicáját. Ha halomra lövöd, és bemész a házba, akkor te magad is szét tudod löni a biztosítékdobozt, viszont ha macskakergetésre adod a fejed, és nem átallassz sípológumibohóccal a kezeden macskát kajtatni (ha nem sípolgatsz neki, nem jön oda hozzád az a bolhás dög), akkor a hölgyikéhez visszaérve az életerőd hirtelen felszalad 200-ra.

Ez az a játék, amelyiknél vidám sikoltozással fogom kitüntetni és elzavarni azokat, akik megkeresnek bennünket, hogy elakadtak itt vagy ott. Ugyanis minden „rázósabb” helynél segít a játék. Ha mondjuk lezárnak az orrod előtt egy kaput, és csak úgy tudsz átjutni a másik oldalra, hogyha egy kis kötéláncra adod a fejed, mielőtt rálépsz a nyeregterőről induló légvezetékre, egy kis animáció megmutatja a szomszédos szálloda recepcióján lévő biztosítékdobozt, melyet ha nem löttél szét, akkor villámgyorsan szushivá aszalódsz a nagyfeszültségtől.

Manapság furcsa déja vu érzés kerít hatalmába egyes játékoknál. Utoljára még a Spectrum/Commodore előtt ülve bámultuk hosszú-hosszú percek át a „Please wait! Loading...” feliratot a képernyőn. A Shogo is sokat tölt, de inkább gyakran, viszonylag rövid ideig. Ugyan van gyorsmentés és gyorstöltés üzemmód is, de a gyorsaságuk kimerül abban, hogy nem kell kimenni a menübe és ott lépegetni. Lehet, hogy a Shogo nem fogja kielégíteni a „hardcore” Quakereket, de számunkra, egyszerűbb földi halandók számára élvezetes, változatos kalandjáték – ráadásul amit lehet, magyarátanak benne!

CPU/RAM: P166, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

LEGJOBBAN A JAPÁN NYELVŰ FŐCÍMDAL TETSZETT!

MONOLITH PRODUCTIONS
TRAVELBOX HUNGARIA
TEL.: 06-37-315-905



SHOGO



AKCIÓ LEÍRÁS

43



Heretic II

JÓL SIKERÜLT FOLYTATÁS

Nick

Ismét egy folytatás – mondhatnánk –, de ebben az esetben oly sok idő telt el a két rész között, hogy biztosak lehettünk a gyökeres változásokban. Nemcsak a grafikai tuning segítette a játék visszatérésében, de az is, hogy ezúttal a készítőik másképp értelmezték a 3D akciót.

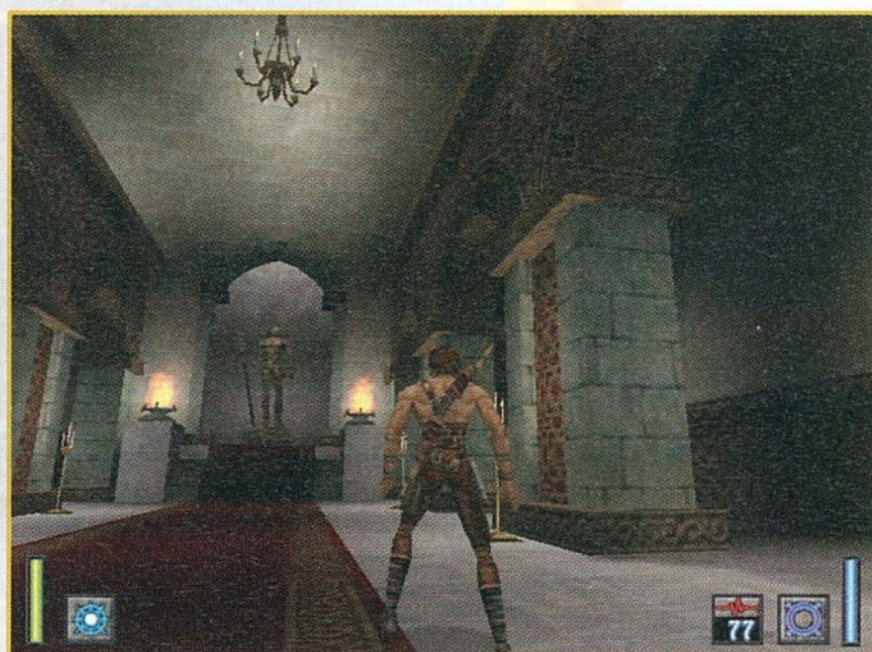
Nem tudom, ki mit szolt hozzá, amikor megtudta, hogy készül a Heretic folytatása – én meglepődtem. A nagy Doomos korszak derekán jelent meg az első része: az akkor teljesen újszerű, fantasy környezetbe ültetett 3D-s akciójáték érdekes színfoltnak számított, de ahhoz kevés volt, hogy letaszítsa trónjáról a Doomot. Aztán jöttek a folytatások a Quake és a Hexen képében, majd ezeknek második részei. Egészen idáig abban a hitben éltem, hogy voltaképpen a Hexenek foghatók fel a Heretic közvetlen folytatásainak. Talán ezért csodálkoztam rá a kész, dobozos Heretic II-re.

A játék intrója és kézikönyve világossá teszi a történetet. Az első részben Corvus (ha valaki nem tudná, így hívják főhősünket) Parthoris világának megmentésén fáradozott, átütő sikerrel. D'sparilt, a világot leigázó démont saját fellegvárában, kedvenc háziasárányával egyetemben pusztította el. Halálán D'sparil – a démonok már csak ilyenek – utolsó leheletével átkot idézett rá, és a teleport, amin keresztül érkezett, nem otthonába, hanem a külső létsíkokra repítette szerencsétlen Corvust. Jó néhány sanyarú esztendőnek kellett eltelnie, mire hősünk meglelte a hazavezető utat, de ezek az évek nem múltak el nyomtalanul. Amellett, hogy elsajátította a varázslás tudományát, harci ké-

pességeit is tökéletesre csiszolta. A Parthorisba való visszatérés azonban ismét nem hoz semmi örömet Corvus számára. Amikor megérkezik a fővárosba – Silverspringbe –, azt kell tapasztalnia, hogy valamilyen gonosz járvány következtében az amúgy békés lakosok vérengző vadállatokká változtak. Ekkor kapcsolódunk be a játékba, és kapjuk meg az rányitást. Feladatunk az lesz, hogy kiderítsük, ki vagy mi okozza a fertőzést, és pusztítsuk el annak terjesztőjét. Vagyis ismét meg kell mentenünk a világot...

A bevezető képsorokkal kapcsolatban nem lehet semmi kivétnevlőt találni, hangulatosra és rendkívül hatásosra sikerült. Azonban a befejező mozitól eltekintve több ilyen átvezető animáció nem lesz. A játék folyamán néhányszor előfordul, hogy Corvus önállósítja magát, és ilyenkor megváltozott kameraállásokból követhetjük a történet alakulását. Ezek a kis közjátékok szolgálnak arra, hogy a nagy vérengzés közben emészthető sztorivá varázsolja az egészet. Sajnos a történet ezt leszámítva sem

lép túl a gombok nyomogatásán, illetve egy-két tárgy megszerzésén. Ennek ellenére azt mondom, a játékmélet cseppet sem unalmas, hiszen vérbeli akciójátékról van szó. A rengeteg ellenfél és az ügyességi feladatok megoldása épp eléggé le fogja kötni a játékosok figyelmét. Annak ellenére, hogy külső szemszögből irányíthatjuk karakterünket, a Heretic II sokkal inkább emlékeztet egy Quake klónra, mint mondjuk a Tomb Raiderre! Itt nem fogunk hosszú percekig magányosan barangolni, valami logikai feladvány megoldásán sére nyekedve. A már bejárt pályarészekben is újratermelődnek az ellenfelek, nem hagyva nyugalmat egy pillanatra se. A játék felépítése a mostanság jól bevált mintát követi. Néhány nagyobb helyszín, például

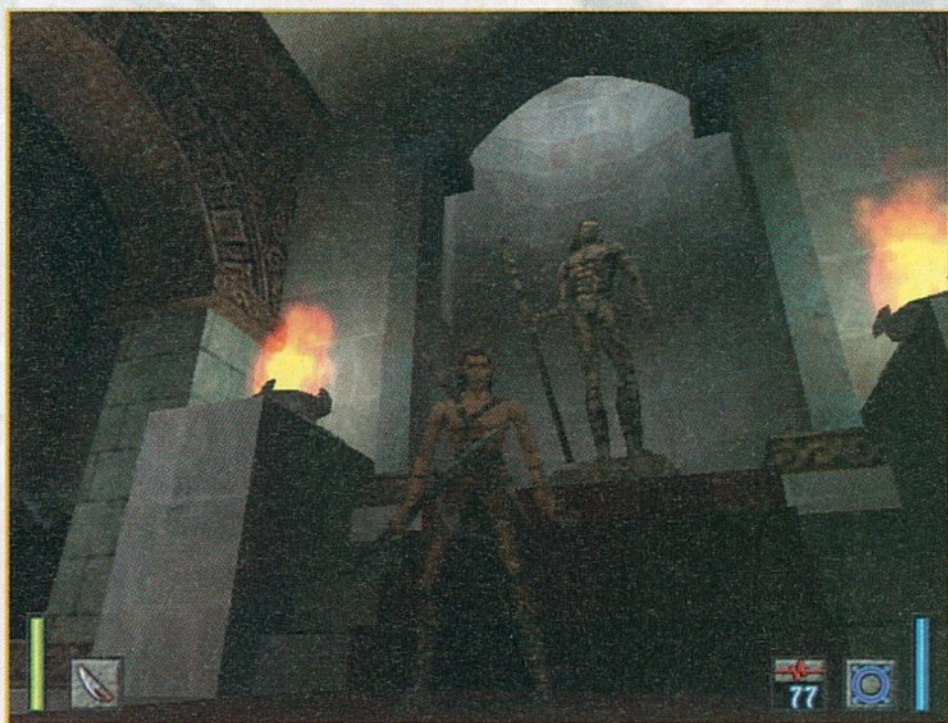
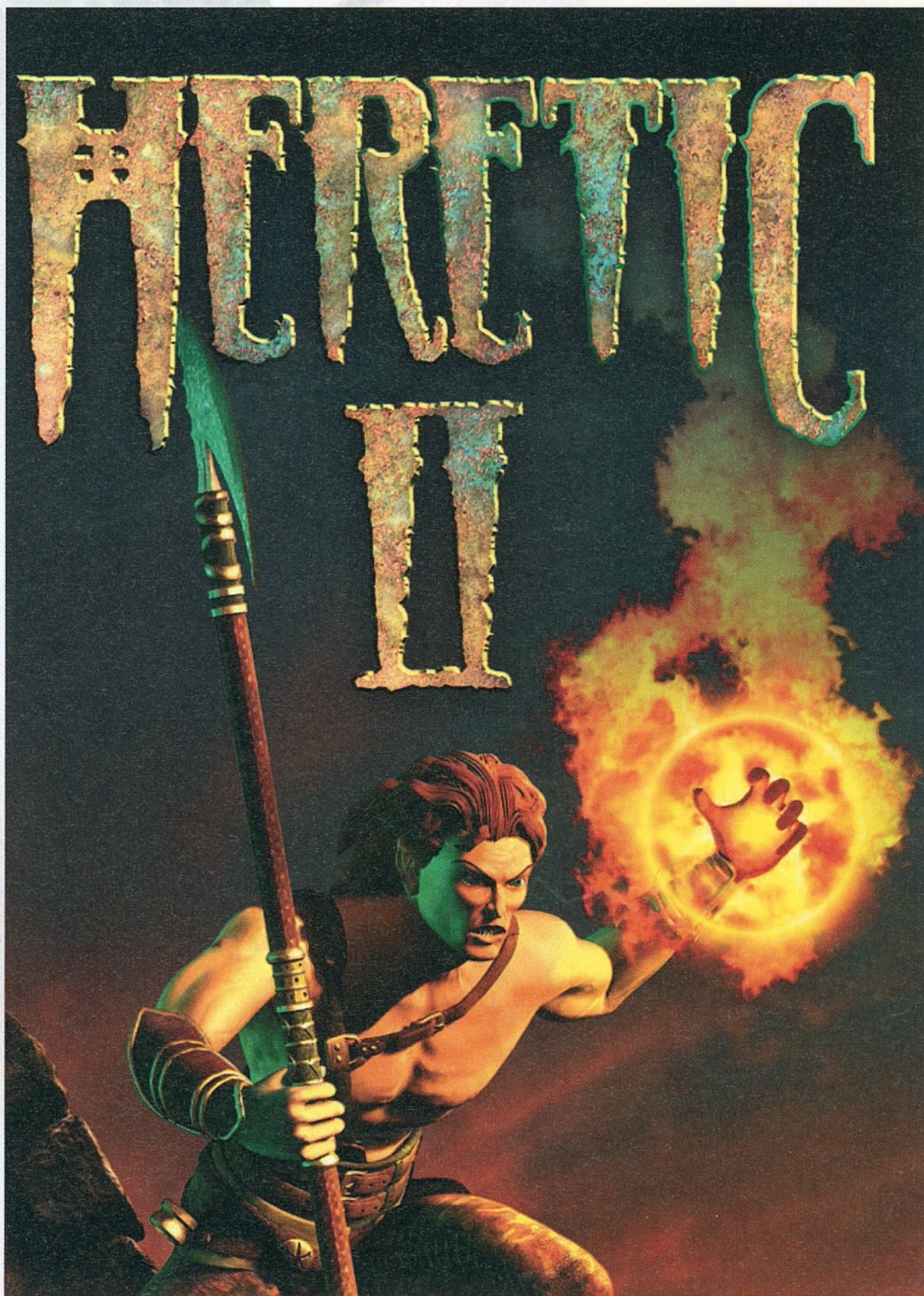


Silverspring vagy Andoria (a gyíkemberek mocsárba süllyedt városa) kisebb részekre van felosztva. Ezekben belülről tetszőlegesen járhatunk oda-vissza, ezzel teremtve meg a nagyobb mozgástér illúzióját. Egy térkép is a rendelkezésünkre áll ugyan, de ennek inkább csak díszítő szerepe van, mintsem akármilyen gyakorlati hasznát látnánk.

Személy szerint kicsit idegenkedtem, amikor tudomásomra jutott, hogy a perspektívát third-person, azaz külső nézetűre változtatták a játék készítői. Így utólag azonban be kell látnom, hogy a Heretic II-nek ez lett a fő erőssége. Habár alapjaiban tekintve a Quake 2 motorját használja, szinte minden tekintetben tökéletesítették azt. Ennek köszönhetően a játék gépigénye nem lett annyira magas, mint az Unrealé, de ahhoz, hogy igazán maradandó vizuális élményben részesítsen minket, szükség van egy 3D-s gyorsító kártyára. Ha viszont ez megvan, akkor garantáltan a képernyő elé fog bilincselni a game. Már csak azért is, mert mindenki kíváncsi lesz rá, hogy a kezdetek után meddig lehet még fokozni ezt a játék elő-

rehaladtával. Minden egyes varázslat vagy fegyver megszerzésével, illetve még nem látott ellenfél felbukkanásával újabb és újabb látványos élményben lesz részünk.

Nem is beszélve a gyönyörűen megrajzolt helyszínekről. Hiába láttunk már számtalan más játékban mocsarat vagy barlangrendszert, a készítők a Hereticben tudtak valami olyan pluszt nyújtani, amire érdemes lesz egy darabig visszaemlékezni. Az összes szereplő animálását kitűnően oldották meg, és természetesen rendkívül sok időt fordítottak Corvus karakterének a mozgására. A szokásos mozgáskombinációkon kívül tudunk futás közben a fegyverünkről elrugaszkodva egy kisebb rúdugrást is végrehajtani. Ez akár hatékony támadás is lehet, amennyiben pont mellbe találunk valakit, de így tudunk eljutni a legmagasabb helyekre, valamint ezt kell alkalmazzuk akkor is, amikor valami lehetetlenül széles nyílás felett kéne átjutnunk. Érdemes begyakorolni, sokszor lesz rá szükségünk. Persze a külső nézet néhány problémát is felvet: tudunk köteleken, illetve indákon mászni, ami önmagában még nem volna túl nagy produkció, de ezt kézzel függeszkedve úgy megoldani, hogy közben még a fegyverünket is markoljuk, már figyelemre méltó teljesítmény! Elsőre tetszett, ahogy figuránk megmássza a lépcsőket, mégpedig azért, mert meg lehet állni úgy, hogy egyik lábunk még a talajon van, míg a másik már fent a lépcsőfokon. A furcsaság akkor következik, amikor egy szakadék szélére hátrálunk. Ekkor ugyanis Corvus bal térdét megroggyantja, míg másik lábát belelógatja a mélységbe. Persze ez apróság, mégsem tudtam elsiklani felette, annyira természetellenes a póz... Az viszont, ahogy csa-ta közben látszódnak a sérülések, igazán látványosan megoldottak. Ha megvágják bennünket, egyre véresebbek leszünk, és halálunk előtti fázisban már igazán horrorfilmbe illően nézünk ki. Természetesen ellenfeleink sem járnak jobban,





egy „szerencsés” mozdulattal könnyen megcsonkíthatjuk őket, de nem ritka, hogy valakit derékban szelünk ketté! Természetesen azoknak, akik számára taszító a sok vér látványa, akár ki is lehet kapcsolni. Mindenesetre én nem ismerek olyan elvakult játékost, aki ilyen látványosságtól megfosztaná magát. ☺

Az irányítással kapcsolatban azonban nem tudtam dűlőre jutni. Mivel a játékmenet igencsak pergő, én a billentyű + egér kombinációval próbálkoztam, oly módon, hogy a futást folyamatosan bekapcsoltam (mintha csak Quake-eznék). A csatákban így elég hatékonyak lehetünk, és mivel ez a fő szempont, érdemes megfontolni. Ellenben amikor egy ugrást kellene kicentizni, vagy valahol óvatosan kéne haladni, akkor bajosabb a dolog. A célkereszt jó, ha be van kapcsolva, és az automata célra tartás is, hiszen a külső perspektíva igencsak megnehezítené a dolgunkat ezek nélkül. Igaz, így nem mindig azt az ellenfelet támadjuk, akit szeretnénk, viszont jóval nagyobb lesz a találati arány. Az automata célzás természetesen nem azt jelenti, hogy a

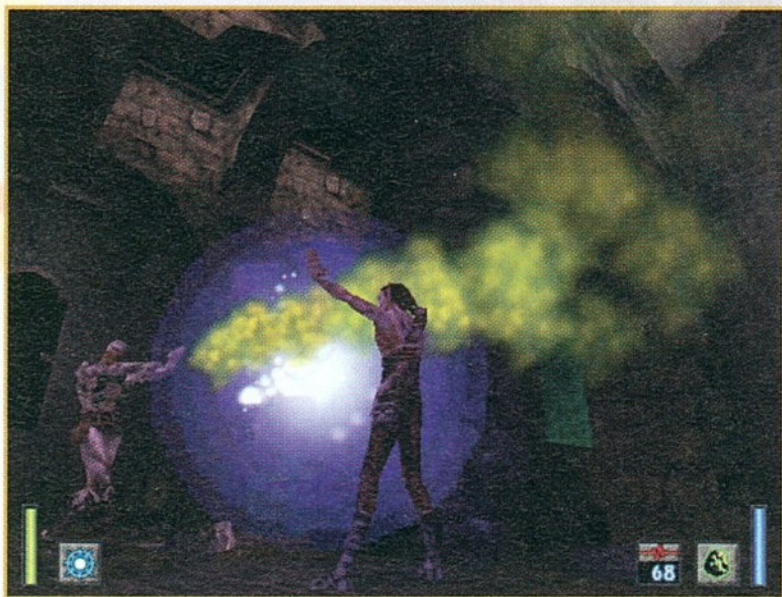
lövedék követni fogja az ellenfelet: ha a bitang elmozdul idő közben, csak a hült helyére fog becsapódni a varázslat. (Bár vannak olyan fegyverek, amik egészen jól célra tartanak!)

Nézzük meg, milyen eszközök fognak segíteni bennünket küldetésünk végrehajtásában. A fegyvereken kívül most már varázslatok is a rendelkezésünkre állnak. A fő különbség, hogy a fegyverekbe külön lőszer kell, míg a varázslatokhoz több-kevesebb manára lesz szükség. Érthető, hogy ez utóbbit a varázslat hatékonysága határozza meg. Mágiából is két fajta van a játékban: támadó és védekező, e szerint van manánk is szétválasztva (a zöld a támadó, a kék védekező varázslatokat hozza létre). Jó néhány fegyver, illetve varázslat ismerős lesz már valahonnan, de olyan remekül vannak kivitelezve, hogy még a legegyszerűbbre se lehet ráunni. A támadó mágiából alapvető a tűzlabda. Messziről egész jól lehet alkalmazni, és a gyors patkányok ellen a legideálisabb fegyver. A villámcsapást közlő érdemes használni, akkor

nagyon hatékony. A pusztítás gömbje az egyik legjobb mágia: minél tovább tartjuk a támadás gombot, annál hatalmasabban robban (persze annál több manát is fog felemészteni). A tűzfal az előttünk elhelyezkedő csoportosulások „felmelegítésére” alkalmas. Az utolsó segítségével egy acéltüskét lövünk ki, ami a célpontot eltalálva apró szilánkokra robban, és sebzeti a környéken állókat. A védekező mágiák is hasonlóan jól alkalmazhatóak. Az első segítségével hátrébb lökhetjük rosszakaróinkat, és sebzünk is rajtuk valamicskét. A teleport használatával megmenekülhetünk a legkilátástalanabb szituációkból is! A következő a leglátványosabb varázslatok egyike: meteorokat idéz körénk, amik a bennünket megtámadó ellenfelekbe csapódnak. Megvan a jól ismert tojás is, amivel csirkévé változtathatunk bárkit, és végül a villám pajzs, ami mindenkibe belecsap, aki közel túl kerül hozzánk.

Fegyverekből négy darab áll a rendelkezésünkre: az első – amit már említettem – Corvus botja, aminek a végére egy penge van erősítve. Egyszerűen hihetetlen, mekkora pusztítást tud véghezvinni vele. Annak ellenére, hogy közelharcú fegyver, az egyik leghatékonyabb, főleg miután megnöveltük az erejét. A pokolpálca helyettesíti a géppuskát. Ha valakit eltaláltunk vele, a folyamatos találatoktól szinte megbénul. Nagyon effektív. A vihar íj a kedvencem: mellett, hogy jókorát sebez, a becsapódás helyén egy kis viharfelhő kezd szanaszáltni az ott tartózkodókat. A legutolsó a fönix íj, ami gyakorlatilag a rakétának felel meg. Tudatosan nem említettem idáig az egyik védekező varázslatnak számító dolgot, a Tome of Powert. Igaz, hogy használatakor a kék manánk nagy részét felemészti, de inentől kezdve az összes támadó varázslatunk és fegyverünk hatékonyságát sokszorosára növeli. Arról nem is beszélve, hogy most lesznek csak igazán látványosak a spellék! Nem tettem említést még azokról a kis szentélyekről, amikkel gyakran találkozhatunk majd. Nagy segítséget fognak nyújtani számunkra, sokszor az életünket mentik meg. Többfajta létezik belőlük: a legegyszerűbbek az





életerőt vagy manát töltik fel maximumra. Van olyan, ami mágikus páncélt varázsol ránk, illetve botunk erejét növeli meg. Valamelyik részleges láthatatlanságot ad, esetleg testünket olyanná teszi, hogy visszaverődnek róla a lövedékek.

A fentiekből látszik, hogy eszközökben nem fogunk hiányt szenvedni. Minthogy nem fukarkodtak a készítőik az ellenfelekkel tekintetében sem. Számátalan szörnyel fogunk találkozni a játék során, amik között lesz néhány igazán kellemetlen is. Persze azt, hogy mennyire lesznek kemények, nagyban meghatározza az, hogy az elején milyen nehézségi fokot állítunk be. A legkönnyebb sétagalopp, tényleg csak azoknak, akik gyorsan végig akarnak szaladni rajta. A középső reális-

nak tűnik, de profi játékosoknak mégis a legnehezebbet ajánlom, mert így igazán élvezetes a játék. Sajnos a multiplayer részét nem igazán volt alkalmam kipróbálni. A pályák ugyan szépen kidolgozottak, de ez még nem jelent semmit. Az a tapasztalatom, hogy a bonyolult kezelhetőség és a sok felhasználható eszköz nem tesz jót az egymás elleni játéknak. Márpedig a Heretic II-ben rengeteg mozgáskombináció, valamint sok fegyver és varázslat van. Mindenesetre nem akarok pálcát törni felette, hiszen amíg az ember

nem próbál ki valamit, nem igazán tud véleményt alkotni róla.

Talán az egyetlen, amiben nem veheti fel a versenyt a manapság megjelenő 3D akciójátékokkal, az a reálisnak tűnő történet. Azt be kell látnunk, hogy egy fantasy környezetben sokkal nehezebb megteremteni ezt az érzést, mint egy, a korunkhoz amúgy is közel álló sci-fiben (lásd: Half-Life vagy Sin), de szerintem nem lehetetlen. A hangulatot ugyanis sikerült jól eltalálnia a zenével még nagyszerűbbé tenni,

és a hanghatások sem hagynak kívánnivalót maguk után. A Heretic II legnagyobb erőssége – mint már oly sokszor említettem – a grafikai kivitelezés.

Ebben sikerült a készítőknél olyat alkotnia, ami minden játékosnak nagy élményt fog szerezni.

CPU/RAM: P166, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

ELSŐ – TÉVES – ÍTÉLETEM UTÁN NAGYON MEGTETSZETT A JÁTÉK

ACTIVISION
MODERN MEDIA SERVICE



HERETIC II



**MÁR KIOLVASTAD A LEGÚJABBAT?
DE MÉG NEM HOZTA A POSTÁS A KÖVETKEZŐT?**

akkor irány a net

PC-X Gamez

WWW.PCX.HU

AKCIÓ
LEÍRÁS

47



Half-Life

FÉL ÉLETEMET ADOM ÉRTE

Mr. Chaos

Az Első Nap tapasztalatai után bátran írtuk meg az előzetest novemberi számunkban, azt gondolván, hogy a játék minden fő elemét ismerjük. Akkor még nem tudtuk, hogy mennyi meglepetést, hány új fegyvert tartogat, s egyáltalán, mi lesz vajon a történet vége.

Soha még first-person shooter nem nyűgözött le ennyire: elsősorban az ötletek hihetetlen mennyisége és a játék történetyszerűsége miatt. Nincsenek pályák, szintek (még annyira sem, mint a

Gordon Freeman, egy kutatás kulcsembere, akinek elsődleges feladata a kísérlet elindítása. Miután baleset következtében idegen lények árasztják el a bázist, egyrészt ki kell jutnia az intézetből, másrészt – kicsit elárulva a végkifejletet – meg kell állítania a különös teremtmények áradatát. Számtalan tennivalójában támogatják az életben maradt tudósok és biztonsági őrök. A kormány azonban tudomást szerez a balesetről, s ahelyett, hogy segítségükre sietne, inkább egy halom kommandóست küld a nyakukra egyetlen céllal: nem maradhat sem szemtanú, sem bizonyíték, mindenkit likvidálni.

Voltaképpen először végigjátszást akartam írni, hiszen két nap leforgása alatt sikerült

a végére járnom a történetnek (férfiasan bevallom, bizonyos helyeken egyszerűen elfogyott a türelmem, így csak a god mód segített). Aztán úgy gondoltam, teljesen felesleges, mert ezzel pont a történet poénjait lőném le, ami a játék sava-borsát adja. Bár számtalan taktikai feladatot kell ellátnod, rengeteg fejtörőn kell átjutnod, sokféle gépet kell újra működésbe hoznod, mégis ezek azok, amiktől érdekes lesz a játék, s túlnő a Quake 2 lehetőségein (legalábbis izgalomban). Az akadályok pedig nem különösebben nehezek, rendszerint alapos kutakodással és „józan paraszti ésszel” leküzdhetők. Ha azonban elakadnál, olvasd el a lapszéli megjegyzéseimet, ahol talán sok rejtélyt megoldok.

A Half-Life legizgalmasabb része kétségkívül a kommandósok elleni küzdelem. Hihetetlenül élethű: valaki azt mondta, olyan, mintha részt vennél a „Ryan közlegény megmentése” film forgatásán. Tökéletesen igaz van: a golyók füttyölnek a fejed mellett, pattogva, spirálózva csapódnak ide-oda, a távolból kapott lövések tompán puffannak testeden, a többféle fegyver pedig páratlanul hangulatos koncertet ad – már ha túléled. A kommandósok nem túl intelligensek ugyan (nincs esélyük egy tudományos kutatómunkát végző aktakucac ellen?), mégis látványosan és sokféleképpen küzdenek. Viszony-



lag pontosan lőnek, fedezik egymást, folyamatosan kommunikálnak egymással rádión (nagyon jól eltalált hangokon), visszavonulnak, ha gáz van, és bizony rendszeren hajigálnak kézigránáttal is. Ha pedig te dobálsz meg őket minden földi jóval, amint észlelik a gránátot, egymást is figyelmeztetve pucolnak el. Sok helyszínen helikopterről „szórnak”, légitámadást intéznek ellened, tankkal, gépágyúval, ionfegyverrel durrogatnak – komolyan mondom, tényleg egy háborús filmben éreztem magam. Olyannyira, hogy sokszor azt kívántam, bárcsak tovább tartana egy-egy kommandósok elleni küzdelem.

Már elmondtuk, miről van szó, így csak néhány mondatban foglalom össze a cselekményt. Főhősünk,



FESZÍTŐVAS



1/1. Remekül csaphatsz szét vele ládákat, rácsokat és olyan ellenfeleket, amelyek nem lőnek, csak csápolnak a karjukkal.

PISZTOLY

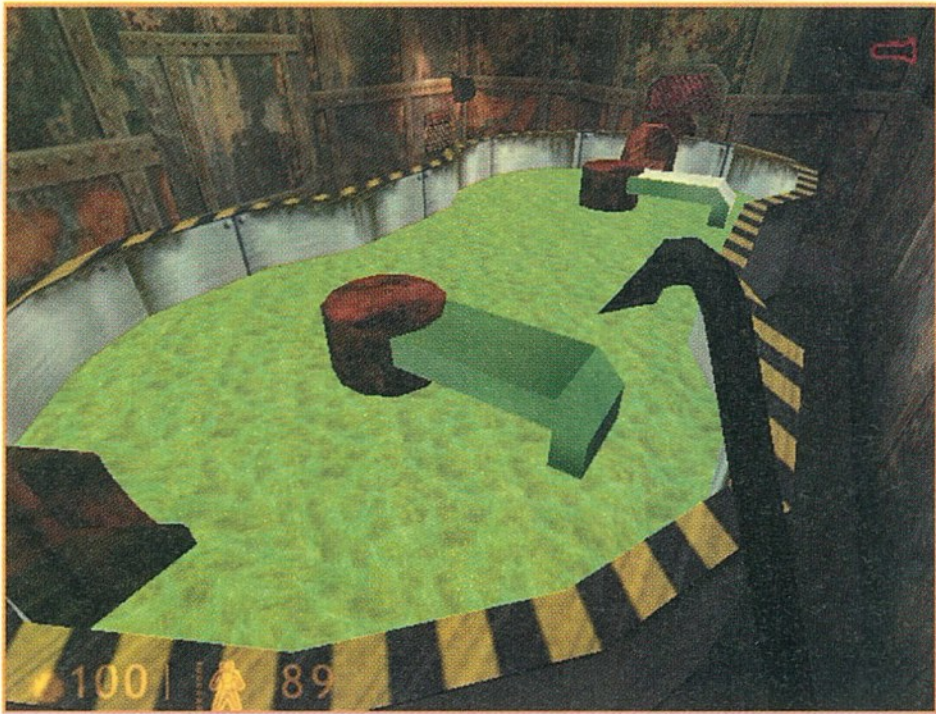


2/1. Gyenge hatóerejű, de a kezdeti pályákon megteszi. Jól alkalmazható az arcra támadó apróságok, illetve a plafonról lelógó zabagépek ellen. Sok töltényt találni hozzá, egyszerre 18 fér el a tárban.

HATLÖVETŰ



2/2. Nem találsz minden sarkon, valahol véletlenül bukkantam rá. Hasonló, a normál pisztolyhoz, csak éppen forgótáras. Bár tűzereje nagyobb, sajnos kevesebb hozzá az elfekvő lőszer.



A mozgásokon is változtattak a Valve programozói: tudsz persze futni, lépni, ugrani, guggolni, oldalazni, de külön gomb van úszásra (bár szerintem tök felesleges, hiszen az előre gombbal felfelé is simán tudsz haladni), a másodlagos fegyver aktiválására (no meg a löszerszámok tárazására), s a fegyverek választása is kicsit más, mint ahogyan azt megszokhattuk. Csoportokba osztották őket, így a kívánt harceszköz az adott fegyverválasztó gomb többszöri megnyomásával aktiválható. Aztán ott van a vetődve ugrás, ami voltaképpen semmi más, minthogy a levegőben leguggolsz, ezzel apróbb, de magason lévő nyílásokba tudsz bebújni, illetve nagyobb távolságokat áthidalni.

A fegyvereket egyébként jól eltalálták. A Sinnen szemben, használat szempontjából itt jól megkü-

lönbözthetők az egyes löszerszámok, mivel mindegyik más célra jó. Tetszett, hogy majd' mindegyiknek van másodlagos tüzelése – néhány csak gyorsabban lődöz, de akad, aminek teljesen más hatása lesz. Legjobb-nak talán a gépfegyvert találtam: megfelelő tűzereje van, töltény is akad hozzá az elhullott kommandósoknál, másodlagos hatása pedig gránátvető-szerűség, amivel a legiz-

mosabb ellent is hamar eliminálhatod. Az aknavetőt nem szerettem, mert bár nagyot pukkan, rövid távon rosszul irányítható (még lézerrel is), a távol levő célpontok pedig rendre elugranak előle. Sokat használtam viszont a feszítővasat, mert löszerpazarlás nélkül is szét tudod venni vele a ládákat, rácsokat (ha már tudod, merre találsz a kivezető utat, érdemes szétütni a te-reptárgyakat, mert sok finomság lapul mélyükön). Több helyen találkozhatsz telepített golyószórával, tankkal (mozogni nem tudsz

bá tették a játékot. Sok esetben nem is az ellenfelek likvidálása az elsődleges célpont, hanem inkább némi fifikával kitalálni, hogyan ugraszthatod egymásnak például a kommandósokat az idegenekkel, majd végignézni, hogyan irtják ki egymást, felvenni a löszereket és fegyvereket, és továbbállni. Akad olyan hely, ahol szinte nincs is kivel harcolni, egy hatalmas gyárban kell ügyesen ugrálva, kúszva, mászva eljutnod a kijáratig. Érdemes végigmenni a játék megkezdése előtt a Hazard Course-on – főmenü –, ahol egy holografikus hölgy avat be a játékkal kapcsolatos rejtélyekbe, hogyan kell nagyot ugrani, a sínautót használni, másodlagos fegyverrel bánni. Ami nagyon tetszett, hogy nem vagy teljesen magadra utalva, az életben maradt profokat és öröket is bevonhatod, sőt, be kell vonnod a feladatok leküzdésébe. Ha nem menne a dolog, a „Use” gomb



vele, csak löni), közlekedésre alkalmas sínautóval, illetve egy igen ötletes irányítópultrával, amivel a légitámadást irányítását veheted a kezébe: egy magaslaton a sematizált térképen beállítod a célpontot, majd lebombázod a területet.

A pályák remek tervezése és a rendkívüli ötletek még változatosab-

segítségével beszédre bírhatod őket, amire különféleképpen reagálnak: közlik, hogy egy tapodtat sem mozdulnak, vagy fedeznek, követnek, panaszkodnak, elmondják, mi a teendő, segítenek például kinyitni az ajtókat, beindítani a reaktort, amivel teleportálhatsz a másik bolygóra. Ha a lábuk elé lösz, megrémülnek, ha belekösz egy űrbe, visszalő és kicsinál, ha nem véded magad. A legjobban az tetszett, amikor egy folyosón járva a következő párbeszéd szűrődött ki: „Ne piszkálja azt a fegyvert, még csak prototípus!” Banggg... valami lyukat üt a falon. „Mondom hogy ne pizs... Kapcsolja ki, mielőtt túlhevül, hallja, azonnal kapcs...” Banggg, durr és dicső, ezeknek annyi. A szobába lépve még látni a füstölgő maradványokat. Mindez olyannyira életszerűvé és hangulatossá varázsolja a játékot, hogy méltán kapja meg a legmagasabb osztályzatot.

GÉPFEGYVER



3/1. Elsődleges tüzeléskor sima gépkarabély, szórva lő, ezért közelharcban ajánlott. Előnye, hogy gyorsan betárazza, s 50 töltény fér bele egyszerre. Másodlagos eszköze mini-gránátvető – sajna csak 10 fér bele egy időben.

DUPLACSÖVŰ



3/2. 8 golyós, pontos célzásra, közepes vagy közeli távolságra ajánlott. Inkább másodlagosként használtam, amikor egyszerre mindkét csövét elsüti, mert nagyon lassú, míg telinyomja löszereket.

NYÍLPUSKA



3/3. Messzi célpontok csön-des likvidálásához, illetve víz alatti használatra. Másodlagosként ráanyagít a célra, így precízebben célózhat. Egyszerre öt nyilat raktároz.



Tippek:

- Tölts gyakran manuálisan, amikor épp nincs semmi dolgod. Nincs megalázóbb, mikor a szemben álló kommandós vagy csápjával hadonászó mumus gátlástalanul hasba lőhet, csak azért, mert éppen tárazol.
- A kezdetben megjelenő, karjaival hadonászó, zombiszerű aient egyszerűen pajszerrel csapd szét: adj neki egyet jobbról és balról, lépj hátra, hogy amíg üt, ne érjen el, majd újra lendülj támadásba. Így lőszert spórolhatsz, amiből a játék elején amúgy nincs sok.

- A reaktornál, ahol egy hosszú-hosszú víz alatti alagúton át juthatsz el, becsapós a feladat. Két, szemben álló kereket kell elforgatnod, amely megemeli majd a vízszintet, de csak akkor van hatásuk, ha ELŐTTE már a két másik helyszínen felnyomtad a kapcsolókat.
- A játék vége felé el-elve találsz a földön rózsaszínű krátereket – rálépve magasra fújnak, s így juthatsz fel például a fal tetejére, ahonnan átmászhat a légitámadás irányítópultjához. Itt egyébként három dolgot kell belőnöd (jobban mondva kilőnöd ☺): várd meg, míg megérkezik a bazi nagy dög, s szétszaggatja

a kaput. Itt elidőzik kicsinykét, te addig állítsd be a térképen ezt a pontot, s adj neki légitámadást. Ha túléli, fűszerezd meg még golyózáporral, ezek után már hamar kinyiffan. Most még két célpontod van: az egyik a baloldalt látható kőfal keleti oldala, illetve a torony, ami elzuhanya hidat képez majd.

- Több helyszín is van a játékban, ahol a feltűnő alienek összetűzésbe keverednek a kommandósokkal. Csak nyugi, hadd irtsák egymást, rendszerint olyannyira amortizálódnak, hogy alig egy-két hírmondó marad a győztes csapatból – ezeket már játszi könnyedséggel elpusztíthatod. Az egyik ilyen helyszín az a terem, ahol az egyetlen kijáratot tapadóaknak védik – ha szétlövöd, a terem két végén két nagyobbacska állat támad majd. A berontó különítmény azonban lepuskázza őket. Vagy ott van a vége felé a tankos terem (egy tank ágyúját és gépfegyverét használhatod majd). Ne ronts be, várd meg, míg tisztázzák egymás között a dolgot, s ha szerencséd van, egyetlen túlélője se lesz a nézeteltérésnek.

- Kétfajta érzékelőbe gyalogolhatsz bele: a kék színű a falra szerelt tapadóaknál hozza működésbe, ezeket egy jól irányzott lövéssel (távolról!) vagy kézigránattal szedd le. A másik fajta piros színű, ezek az automata fegyvereket hozzák működésre, amelyek természetesen mozgásra is érzékenyek. Sok ilyen csapdát kikerülhetsz, ha azonban elnézted, néhány erős lövéssel leterítheted a gépfegyverállást.

- Bevallom, én bekapcsoltam az AutoAim-et (automata célzás) a konfigurációs menüben. Egyszerűen elegem lett az arcra támadó szörnyekből: olyan műtyürek, hogy bénán mindig mellélőttem.



RAKÉTAVETŐ



4/1. Olyan helyeken jó, ahol sokat kell sebezni, és ráérsz vacakolni. Rettentő lassan tölt újra, és még a másodlagos lézerirányzókkal sem pontos. Tíz hozzávaló rakétát tehetsz zsebre egyszerre.

GAUSS GUN



4/2. Valami olyasféle, mint a Hyperblaster és a Railgun keveréke. Erős, de pontosan kell vele célozni – főleg másodlagosként használtam, ekkor felpörög, és egyesített lőerővel durrant sokkal nagyobbat.

TRANQUILIZER



4/3. Kábé úgy néz ki, mint egy üzemanyagtöltő. Kék sugara kiüti az ellenfelet, ám az egy idő után feléled poraiból is. A játék vége felé szerezhető be, s nincs másodlagos funkciója.

- Még a játék elején, persze már a robbanás után, a folyosókon barangolva, eljutsz egy olyan helyre, ahol egy rács választ el a következő helyszíntől. Itt le kell ugranod a kis lukba, megkeresned a szelepet (és eltekerni a kereket), majd a kiáramló víz segítségével átúszni. Mielőtt azonban átúsznál, kicsit menj visszafelé a pályán, oda, ahol egy nagy 12-es van felfestve a falra, s menj be szembe a folyosón. Az emeleten az egyik sarokban egy prof ül, ha szépen kéred, kinyitja a folyosó túloldalán lévő fegyverraktárat, ahol kellőképpen tápolhatsz.

- Sok helyen nehezíti meg a dolgot elszabadult áram – a szikrák a vízbe csapódnak, s téged is megráznak, ha a vízben tocsogsz. Van, ahol asztalokon ugrálva sétálhatsz biztonságosan, van, ahol a kifolyó vízbe kicsit messzebről kell ládákat tolnod, s azokra mászva menekülnöd.

- Az Office Complexben rengeteg helyen omlik a nyakadba a mennyezet, s apró szörnyek zúdulnak rád: mindig óvatosan mászkálj, s ujjad a ravaszon legyen!

- Ha éktelen csipogás közepette bezáródik előtted egy tűzajtó, ne rémülj meg, kinyithatod a kapcsoló segítségével.

- A játék végén, már az alien bolygón, sokáig nem jötem rá, mit kell tenni azon a lebegő, nagyobbacska szikladarabon, ahol csak körbe-körbe tudsz rohángálni. Van egy szikla mögötti apró luk, ahol beljebb tudsz kerülni. Itt nyisd ki a három karmot, majd engedd ki a hálóban

rekedt fénydarabkákat. A befogott fényből jön létre a teleport sugár, amely a következő helyszínre visz.

- Ha nem tudsz megbirkózni a legutolsó, vízfejú, csecsemőképű mamával, próbáld kilőni a sárga színű és fényű pöcköket, amik kiállnak a falból: azok töltik fel energiával anyukát. Egyébként őt csak addig kell löni, míg ki nem nyílik a buksija, ezek után lőj bele felülről, s game over.

- Egy-két helyen jól jön, hogy használhatod a golyószórót vagy tankot. Az On the Rail pályán azonban felesleges, mert egy rejtett géppuskaállásból is lönek, amit nem tudsz leszedni, ezért jobb, ha saját kézfegyvereddel oldod meg a problémát.

- A Residue Processing pályán (ügyességi, egy gyáron kell végigverekedned magad) két dologra hívnám fel a figyelmed: egyrészt a külvilágból a silóba úgy tudsz bekerülni, hogy a maximumra feltöltött állást minimumra állítod, felszaladsz a létrán, és a leereszkedő platón alászállsz te is. Ha kijutsz a szellőzőből, láthatod, amint egy biztonsági őr épp kicsinál néhány arcra mászó állatkát. Ha végzett velük, gyorsan szaladj hozzá, üsd agyon a feszítővassal, és vedd el a fegyverét. Másik módszer, hogy hagyod elszaladni, utánamész, és végignézed, hogyan szippantja be egy plafonról táplálkozó szörny, majd begyűjtöd az aláhulló fegyvert (ez utóbbi nem mindig jött be, néha bekajálta azt is a szörny).



DARÁZSVETŐ



4/4. Organikus fegyver, darázs-szerű lövedékei célkövetők. Előnye, hogy 8 töltény mindig van benne, lassan magától töltődik. Nem túl erős, ám másodlagosként iszonyat sebességgel lő.

KÉZIGRÁNÁT



5/1. A tíz közül egy mindig kézre esik. Megtartva ketyeg az óra, azaz hamarabb robban, ha eldobod (csak a szádban robban, nem a kezében – MM)! Nincs másodlagos funkciója.

Cheat:

A játékot így indítsd: hl.exe -dev -console (jobb klikk a Shortcut-on, majd a Target sorba írd be). A konzol a szokásos „~” gombbal hívható majd elő. Ide a /GOD-ot gépelve isten módba kerülsz, a /NOCLIP pedig biztosítja a falon átjárást. Nekem az IMPULSE 101 (fegyverek és lőszer) nem működött.

- Ha egy ládát soko-ban módjára tologatnod kell, jó ha tudod, hogy a Use gomb megnyomásával megragadja azt. Ha most hátrálsz, akkor húzni kezdi. Ha elengedné, akkor e művelet közben tartsd nyomva a Shiftet, azaz futásból lassíts le gyaloglásra.

- A külszíni pályákon a zöld helikoptert le tudtam löni, de felesleges, mert könnyebb elkerülni a lövedékeit, és hihetetlen mennyiségű löszert emészt fel, míg likvidálsz.

- Az aknamezőkre tábla figyelmeztet: vedd komolyan! A legegyszerűbb aknakeresés, ha több helyen belelősz gépfegyverrel a földbe, vagy elhajtasz egy-két gránátot.

- Mikor a prof ügyködni kezd a géppel, ami majd átteleportál a Xen bolygóra, a túloldalról repülő monsterek

jönnek át. Ezeket nem tudod mind kilőni, de azért irtsd őket bátran, mert a prof elbénázik néhány percig a géppel – vigyázz a profra is, nehogy lelődd!

CPU/RAM: P133, 24 MB RAM
SYSTEM: WIN 95/98
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

HOGY MI MINDENT KI LEHET HOZNI EGY
QUAKE 2-ES MOTORBÓL!

SIERRA
N-TEC KFT.
TEL.: 351-6853



HALF-LIFE

SNARK



5/4. Organikus „önjáró akna”, azaz apró állatka, amit elhajítva mindent megrág, ami él – logikusan, ha elfogytak az ellenfelek, rajtad kezd el csámcsogni. Nincs másodlagos funkciója.

TAPADÓAKNA



5/3. Falra szerelhető, majd aktivizálódik, s aki a kék sugárba ér, robban. A Duke Nukem 3D-hez hasonlóan itt is a falra szerelt rész robban, így csak kisebb távolságot érdemes áthidalni vele. Nincs másodlagos funkciója.

TÁVVEZÉRELT ROBBANÓSZER



5/2. Mint az előző, csak eldobás után távolról vezérelheted a robbanás idejét. Nincs másodlagos funkciója.



Knights & Merchants

VÉGIGJÁTSZÁS 3/3

Pelace

Elértünk a játék utolsó néhány küldetéséhez. Kicsit hosszúra nyúlt a végjátás, de biztosan nektek is feltűnt már, nem könnyű a játék. A 20 pálya végjátása beletelt vagy 80-100 órába, de megérte, mert egy percre sem unatkoztam. Kicsit hiányoltam belőle azt gombot, amivel a Settlers III-ban egy percre lehet ugorni az időben, de ne legyünk telhetetlenek.

14. pálya

Ez is kemény küzdelem lesz. Vilámgyorsan kell terjeszkedni délkelet felé, mert kb. egy órányi játék után a délen lévő sárga szövetségünk túlzott önbizalomtól fűtve megindul a zöldek ellen, és persze bele is döngölik a földbe. Válaszként több hullámban lerombolják a faluját. Eddigre nem árt, ha a szorosban ott figyel néhány toronyunk (kábé 15), amelyek szépen megritkítják, esetleg vissza is verik a sárgák felé tartó zöld erőket. Így velük már nem nagyon kell törődnünk. Egy nagyobb támadása után töltjük fel tornyainkat, majd egy ijással lőjük bele egyet az őrtornyába, majd rohanás vissza a sajátjaink fedezékébe. Persze a zöld sereg rohan utánunk, de kapnak egy kis kőzapot a nyakukba. Ezek után már semmi sem akadályoz meg bennünket a zöldek eliminálásában.

Azonban van még egy ellenfél a pályán, méghozzá a szürkek északkeleten. Épp ezért érdemes északról is kiépíteni a védelmet, mert onnan is támadnak (meg a zöld falun keresztül is, de ott ugye vannak toronyaink). Úgy tudtam őket kinyírni, hogy az egyik katonájuk túl közel merészkedett a folyóhoz, átlöttem egy ijással, mire északról megindultak. Egy idő után visszafordult a sereg, de addigra az előőrs elérte a tornyaimat és minden ilyen támadásnál legalább 20 embere otthagya a fogát. Egy idő után meguntam, és megindultam a faluja ellen – itt majdnem ciki volt, mert még óriási sereg állomásozott a tornyai mögött. Alig néhány emberem élte túl a csatát, pedig kb. százal indultam el. De neki még ennyije se maradt, úgyhogy könnyedén leromboltam a faluját.

15. pálya

Jócskán lehet könnyíteni, ha rögtön az elején elrohannak a lovasokkal keletre (persze azért közben kezdjük el a falu építését). Ott van egy torony, amit még nem töltöttek fel. Ezt el lehet kezdeni szétrombolni, mire jönnek az építómunkások javítgatni. Őket a legkisebb lelkiismeret-furdalás nélkül döngöljük a földbe. A hat nehézlovassal elindultam az úton délre, és sikerült átcsusszannom az ellenséges seregek között. Leromboltam a falukezdeményt és ezzel biztosítottam, hogy az ott lévő seregek nem lesznek hosszú életűek. Utána az összes csapatommal nekiestem a zöldnek és sikerült megverni őket. Ez sem volt könnyű csata, de néhány könnyűlovasom és az összes ijász megúsza, ezek után viszont a zöld falu nem lett hosszú életű.

Már csak egy ellenséges falu maradt a pályán, az északkeleti sarokban lévő szürke. Eddigre már feltöltötte a tornyait, így kissé keményebb dió. Körülbelül 1 óra 20 perc játék után esnek nekünk, nem árt tehát, ha eddigre olyan ütemben építjük a falut észak felé, hogy a vasércel teli hegy fölött már álljon 5-10 őrtornyunk, amik megfelelően tudják üdvözölni barátainkat. Ha őket túléljük, akkor már semmi sem állhat katonáink útjába, hogy nekiessenek az ellenfél őrtornyainak. Állomásozik ott egy csapat számszerijász, de nem támadnak ki, amíg a tornyokat lőjük, utána meg lovasaink könnyű prédái lesznek. De ez csak az első védelmi vonal volt.

Kezdjük el szép sorban pusztítani a többi őrtornyot és a támadásainkra kiáramló seregeket. Egy idő után keletkezett egy olyan rés a védelmen, ahol egy csapat lovas feltűnés nélkül át tudott surranni. Elkezdtem velük leamortizálni az ellenfél élelmiszerláncát, s ezek után már csak azt kellett megvárni, míg a falu kihál. Ennek egyenes következményeként a seregek sem bírták sokkal tovább.

16. pálya

Ahhoz képest, hogy hányadik pálya, egész könnyűre sikeredett. A kezdő csapatunkkal – aktív falufejlesztés közben – gyorsan tartunk északra, és az ott állomásozó seregeknek essünk neki. Elvileg az íjásztámogatás miatt nyernünk kell, és lerombolhatjuk a tornyokat. Közben a lovasokkal nyugatról megkerülve a hegyet, beosonhatunk a faluba és elkezdhetünk irtani. Ha ezzel a településsel végeztünk, akkor haladjunk tovább keletre, ahol egy torony és némi kis ellenállás után már másik falut részesíthetünk áldásban. Ezután forduljunk északra, ott már két torony és egész nagy számú ellenfél vár, de szerencsénkre egyikük sem a fejlettebb típusból való, vagyis nem vaspáncéllal van felszerelve, hanem csak bőrrel, így létszámfölényük ellenére győzhetünk. Ekkorra azonban már eléggé megfogyatkozhatott a seregünk (hiába, veszteségek min-



dig vannak), ezért a negyedik, keleten lévő falura már valószínűleg nincs elég emberünk. Viszont már kész kell lennie a fegyver- és páncélkovácsunknak, akik pillanatok alatt összedobnak nekünk egy kisebb sereget, amellyel már az sem lesz gond.

17. pálya

Újabb építkezés nélküli szint. A pálya elején elég sokan esnek nekünk, de ha jól manőverezünk seregeinkkel, akkor lovasaink elé mindig alabárdosok kerülnek, lándzsásai elé kardosaink, a lovasokkal meg lenyomhatjuk az ő háttérben dolgozó íjászeit, míg a mieink persze folyamatosan lődöznek a második sorból. De a kemény győzelem után még nincs vége, mert északon elég nagy seregek várnak ránk. Szerencsénkre ők már

csak bőrpáncélosok (egy kisebb lovagsereg kivételével a jobb szélen), ráadásul egy ember megtámadása után minden sereg kitámad, ami tökéletes alkalmat teremt arra, hogy egy jól elhelyezett lovascsapattal (már ha maradt ilyen az első csatából) hátba támadjuk vonuló íjászeit, és akkor szinte biztos a győzelem. Csak az eleje nehéz a pályának, a végét már könnyen meg lehet csinálni.

18. pálya:

Két lehetőség áll előttünk. Az egyik, hogy nekiesünk az ellenfél bázisának rögtön az elején, amíg nincsenek feltöltve a tornyok. Vigyázat, mert támadásunk után hullámokban jönnek majd a lovasok, akiket egy ideig vissza tudunk verni, de mivel veszteségeink mindig vannak, egy idő után elfogy a seregünk. Ha azonban ügyesek vagyunk, elég veszteséget okozunk neki ahhoz, hogy a gép által később beharangozott ellentámadásra ne maradjon elég egysége. Legalábbis amikor ezt a megoldást játszottam, a gép két ellentámadást jelzett. Az elsőnél egy darab katona sem jött, a másodiknál kb. tíz lovas, akiket kacagva vertem vissza. De ehhez az kellett, hogy az elején legalább 70-80 lovast és egyéb katonát küldjek át a másvilágra.

A másik megoldás, hogy az elején nem támadunk, hanem az északi raktárnál bikaerős védelmet építünk ki. Érdemes ezt minél gyorsabban elérni, mert ha a raktár megvan, akkor bányásznunk sem kell, csak fegyvereket gyártanunk, annyi nyersanyag van benne. Viszont ha lerombolják, akkor szinte semmi esélyünk nem lesz. Én mindenből 3-4-et telepítettem mellé, már ami a nehézipart illeti, és ezek ontották a fegyvereket. Egy vagy két iskola még a kaszánya mellé, és pillanatok alatt össze lehet dobni egy izmos sereget. Ezzel már csak északra kell vonulni, és szép sorban lenyomni a tornyokat. Előbb persze el kell intézni azt a mérhetetlenül sok íjászt, akik a hegyről lesnek ránk és rendszeren megtizedelik seregeinket, ha csak úgy elvonulunk előttük. Legyőzésük titka a könnyű íjászokban rejlik, ugyanis nekik eggyel nagyobb a hatótávolságuk. Egy-

szerűen beléjük kell lőni, mire ők szépen lesétálnak a hegyről, ahol már bárkivel lemészárolhatjuk őket. Utánuk már senki nem állja utunkat a győzelem felé.

19. pálya:

Szegény királyunkat orvul meggyilkolják, amiért persze bosszút kell állnunk – óriási csatára van kilátás. A pálya kezdetén egy alabárdos csapatunk vonul vissza nyugaton, őket szépen vigyük délre, ott középre, lovasaink mellé. Közben középen óriási lovassereg esik nekünk, de ha eléjük visszük ott állomásozó alabárdosainkat, mögéjük meg az íjászokat, akkor túl nagy veszteség nélkül legyőzhetők. Utána rögtön masírozunk a két íjászcsapattal nyugatra, mert a következő támadás a kezdetben menekülő csapatunk üldözőitől érkezik. Ha lövészeinket jól helyezzük, akkor ők sem jelenthetnek nagy problémát.


Ezek után rajtunk a sor, vagyis nekünk kell támadni. Ezt ne tegyük ész nélkül, mert akkor túl sok csapattal fizetünk. Összesen két lovascsapat látszik az ellenfél seregéből, de nem kell bedőlni, vannak még mögöttük rendesen. Először is a lovasokkal szembe helyezzük el az alabárdosainkat, közéjük a kardosokat (használjuk fel a jobb szélen állomásozókat is, ha eddig nem tettük). A bal szárnyon tegyünk talonba egy lovascsapatot, amellyel majd megkerüljük a csatát, hogy leirtsuk az ellenfél lövészeit. Még kell egy kis erősítés erre az oldalra, mert különben itt átszakítják a vonalainkat. Ha minden kész, vigyük íjászainkat a csapataink mögé, akik szépen belelőnek az ellenséges seregekbe; ennek hatására nekünk esnek. Ha nyertünk, vonulhatunk tovább északra.

A falon kívül eső két torony könnyű préda íjászainknak (igaz, közben kitámad két lovascsoport, de őket csak bele kell taposni a földbe). Ha a tornyokkal készen vagyunk, akkor rendkívül egyszerű taktikát kell alkalmazni: a lerohanást. Nekimentem 40 emberrel a maradék két toronyhoz és igaz, hogy vesztettem vagy húszat, de így is maradt még nyolcvan, és a lényeg, hogy benn voltam a fal mögött. Az ellenfél bolond íjászeit megfordultak, hogy tovább lőhessenek, és meg szépen hátba lőttem őket a sajátjaimmal. Aki nem fordult meg, azt oldalról szedtem le, és már mehettem is a végső összecsapás felé.

20. pálya:

A kezdet kissé rázós, ugyanis rögtön megtámadnak. A nyugaton lévő barbárokkal nem nagyon

kell törődni, mert úgyis megnyerik a maguk kis csatáját. Érdemes kissé rendezni őket, hogy először a két alabárdos egységet kezdjük el irtani, így kevesebb veszteségük lesz. Középen viszont mi vagyunk a biztos vesztesek, de minél tovább ki kell tartani, hogy a barbárok maradéka odaérjen. Ehhez át kell formálni a felállást, mert ha hagyjuk, ahogy vannak, akkor pont az alabárdosok fogadják az ellenfél kardosait, lovasait meg a mi kardosaink. Úgyhogy cseréljük meg őket: a hátul álló lovasokat is dobjuk be a mélyvízbe, de lehetőleg ott, ahol az ellenfélnek kevés alabárdosa található. Vigyázat, mert erre eszméletlenül kevés idő van, rögtön jön a támadás! Ha jól csináljuk, akkor csak néhány egysége marad, és pont akkor csapják le a mi utolsó hősünket, amikor a barbárok odaérnek, és földbe döngölik az ellenséges sereget.

Az igazi móka csak ezután kezdődik. Az ellenségnek négy faluja van, és azok mást sem csinálnak, mint hogy gyártják a katonákat és küldik őket a nyakunkra. Két védelmi pontot kell kiépíteni: az egyiket a nyugaton lévő vasércbányától északra (ez a kevésbé fontos, mert csak a nyugati faluból érkezőket fogadja, és úgyis ezt a falut érdemes lenyomni először), a másiknak viszont, a falutól északra, elég erősnek kell lennie. Sietnünk kell, mert nem sok időnk van a faluépítéssel törődni. Ha megvan a megfelelő védelem, akkor már csak a támadó seregünkről kell gondoskodni. Sok alabárdosra és kardosra lesz szükségünk, íjászból meg eszméletlen mennyiségekre (nekem a végső seregemben nagyjából 100 volt). Szép sorjában le kell rohanni a falvakat, amiket szerencsére nem védenek tornyok, csak seregek. Érdemes egyébként egy kitámadás után nekik esni, mert akkor sokkal kisebb lesz az ellenállás. A végső cél persze a középső vár, ahol az áruló herceg tanyázik. Elegendő emberrel nem lehet gond az ott lévő seregek kiirtása, és már mienk is a győzelem. Csak egy adat a végére: mindössze 1219 ellenséges egységet kellett megsemmisítenem ezen a pályán! 





Tomb Raider III

HÁROM A LARA-IGAZSÁG

Jon

Úgy egy éve lehet, mikor mindenki extázisban fetrengett, mert Croft kisasszony Kínába utazott, hogy megszerezze Xian híres, sárkányerővel rendelkező törét. Sokan fellélegeztek, mikor Lara győztesen tért vissza a csatából. A világ ifjúsága lelkesen ünnepelte „Indiana Croftot”, és elhalmozta szerelmes levelek tonnáival. S most, rövid szünet után, az örökifjú kalandornő újabb kalandján rághatjuk tövig a körmünket.

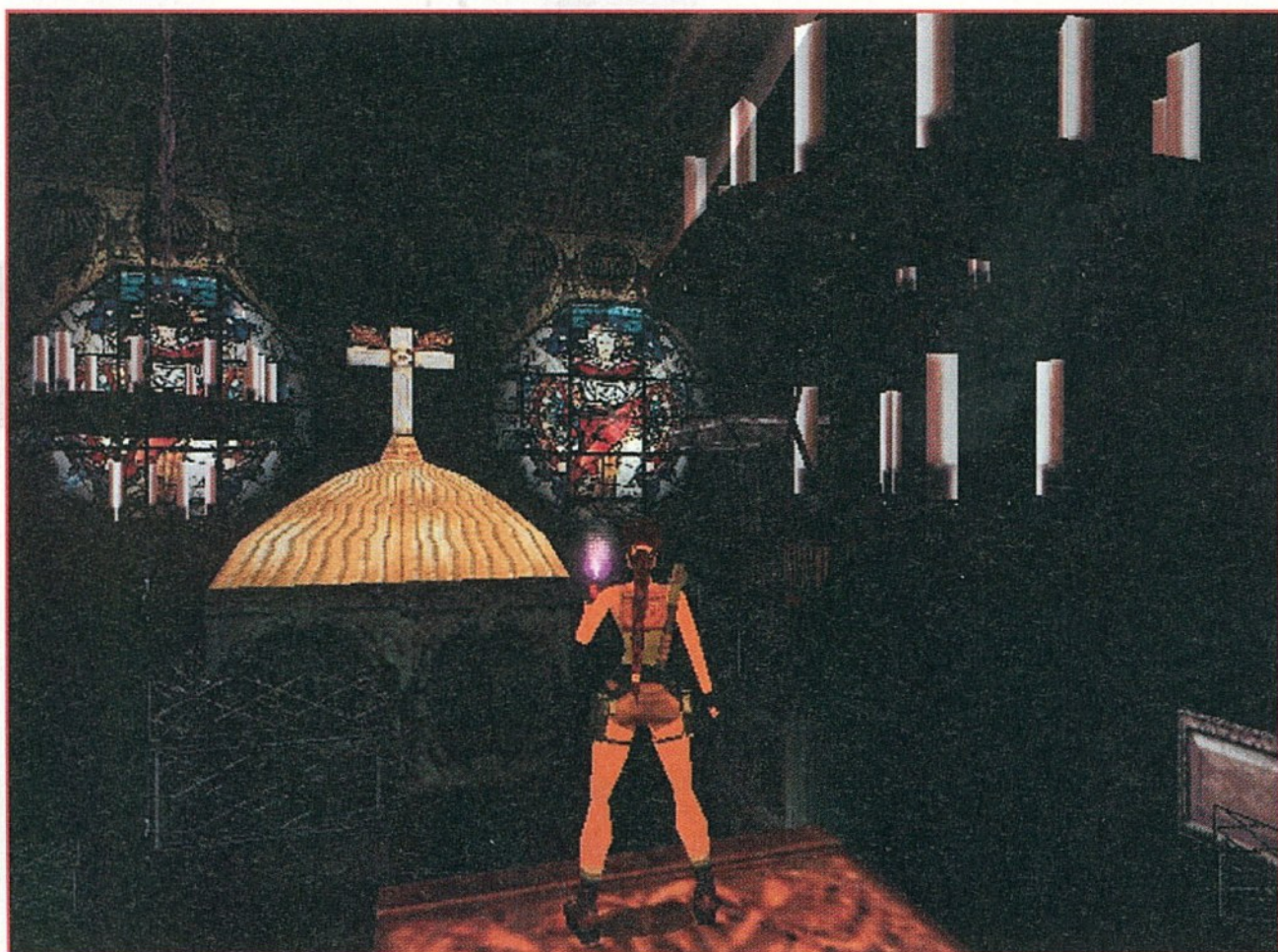
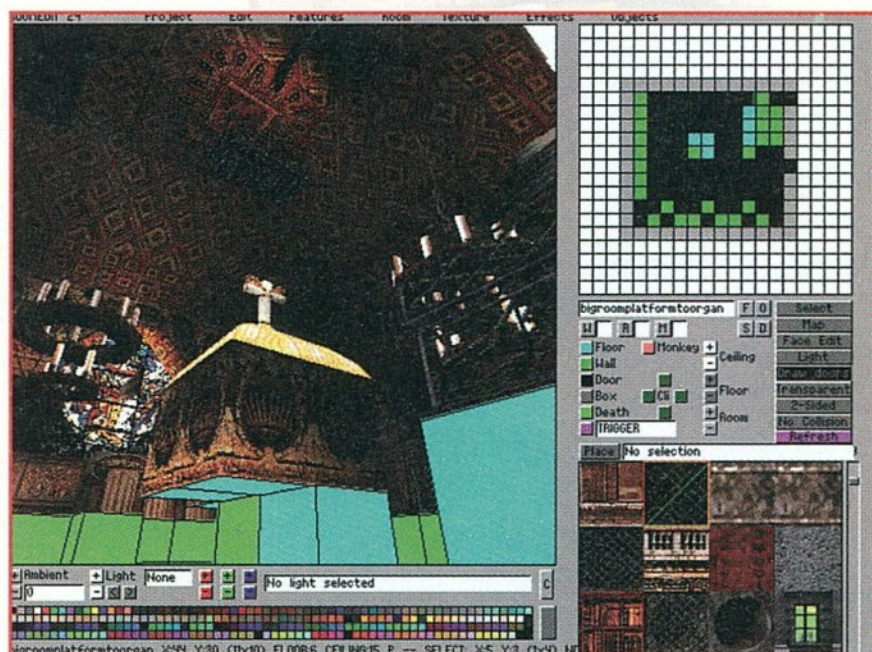
Hát rágni, azt lehet... mert bizony az eddigi megpróbáltatások sem voltak semmik, de a harmadik részre mindent lehet mondani, csak azt nem, hogy egyhétvégs program. A történet nagyon-nagyon régen kezdődött... Még a Jura kor környékén egy hatalmas meteor lépte át az atmoszférát, majd a Földre csapódott. Darabjai szanaszét hullottak, s mindez talán sohasem derült volna ki, ha nem kezdenek ipari konszernek az Antarktison fúrogatni. Ekkor került elő a régi meteor egy darabja, melynek nem evilági hatalma szinte azonnal megmutatkozott. A mai ésszel még nem nagyon felmérhető csoda a géntechnikával magyarázható: a meteor darabja képes az emberi géneket átalakítani. Elkezdődött a harc a meteordarabok birtoklásáért.

Itt lép a színre Croft kisasszony is – igen, kisasszony... lehet még reménykedni –, természetesen a jó oldalon. Hogy sikerül-e neki megszerezni a csúnya gonoszok elől az akár világalmat jelentő meteordarabokat, ez csak tőled függ. Illetve attól, hogy idegeid vetekszenek-e egy drótkötél nyírószilárdsági értékeivel. A já-

ték öt epizódból (India, Nevada – Area 51, Dél-tengeri szigetek, London és Antarktisz), összesen tizenkilenc szintből áll. Az első és utolsó epizód kötött a közbenső három közül szabadon válogathatunk tetszésünk szerint. A második részből megismert ún. secret, azaz titkos helyek változáson mentek keresztül, már nem szobrocskákat kell gyűjtenünk, hanem egyéb hasznos és haszontalan felszerelési tárgyakat – lőszerket vagy elsősegély-csomagokat, mely utóbbiakat ezentúl medikitnek fogok hívni. Az a gonoszság, hogy a tizenkilenc pályán összesen 59 titkos helyet kell felfedeznünk, ha szeretnénk játszani a huszadik, bónuszpályán. Miután a fellelhető tárgyak egyáltalán nem különlegesek, bónuszpályának kell lennie a javából a huszadiknak, ha képesek vagyunk érte egy másik úton akár pálya túlsó végéig is elmenni egy uzi-lőszerért.

A másik nem kevésbé bosszantó dolog a mentések korlátozása. Alapból nem is tudom, hányszor menthetjük el az állást – talán tízszer –, de a későbbiekben csak nagy zöld kristályok, úgynevezett mentés-kristályok felvételével tölthetjük ki a Save Game mezőt. Ennek persze van előnye is – feltölti az energiánkat medikit helyett –, de hátránya is: viszonylag ritkán lehet mentés-kristályt találni.

Sokan kevesellték a második rész ruhatárát, így a Core programozói egy kicsit kibővítették Lara divatkollektóját. A játék folyamán ötféle ruciban kell megküzdenünk az elemekkel, és persze az ellenfelekkel. Intelligenciájuk nőtt,



most már például hajlamosak arra, hogy szó nélkül elszaladnak, ha nagyon sok sérülést szereztek, s ilyenkor hajkurászhatjuk őket ész nélkül (megjegyzem, ilyenkor lehet a legjobban csapdába esni). Az ellenfelek között természetesen állatok és humán egyedek is találhatóak. Csak néhány példa: holló, patkány, tigris, őr – de ez mind semmi, van majom, keselyű és piranha is. A majmok talán az egyetlenek, akik/amik alapjában véve nem gonoszak – elkísérnek a felvehető cuccokig, de van, mikor pont ők csálnak csapdába minket. Kedvenceim, a kőgolyók, a tüskés elemek és a tűzköpő szobrok is megmaradtak, bár nagyon lehangoló mindig alattuk/bennük/általuk bevégezni. A fegyverekben nem történt nagyobb változtatás. Maradt a második rész arzenálja, bár kiegészült egy páncélököllel is a célszám-lista, igaz, nem mindennapi produkció lőszert találni hozzá.

A második részben megismert és megszerelt gépjárművekről is lefűjték a port. A TR3 fo-



lyamán ötféle járművel pihentethetjük visszereinket. A hajó, a kajak, a homokjárgány, a csille és a mini-tengeralattjáró irányítása többnyire megegyezik. Előre a CTRL, hátra az ALT billentyű nyomkodása a kifizetődő. Felszállni/beülni a CTRL-lal, kiszállni az END+kurzorral tudunk. Lara új mozdulatokat tanult otthon unalmában: már képes négykézláb mászkálni – bár én már pár hónapos koromban is megcselekedtem ugyanezt –, és már nemcsak függőleges bordásfalon (vagy létrán) tud kapaszkodni és mászni, hanem a plafonon lévön is – ezekkel a mozdulatokkal új távlatok nyíltak, és jobban felderíthetőbbek lettek a pályák.

A pályák felépítése rendkívül részletes, bár sokak szerint a 3D környezet megvalósítása hagy némi kívánnivalót maga után. Igazat kell nekik adnom, a bokrok tény és való, hajlamosak papírlap-vastagságúak lenni (na és?). További kivetnivaló, hogy a tigris képes a levegőben meghalni, és hullamerevségében a farkával támaszkodni egy lejtőn, miközben minden más lelóg róla. De még ez sem teszi tönkre azt a játékelményt, amit a TR3 nyújt. Támogatja a ma már egyre inkább előtérbe kerülő D3D-t, valamint a Voodoo-t és a fejlesztett verzióját is. Akinek még nincs 3D gyorsítókártya a gépében, annak sem kell lemondania a játékról, elég, ha MMX-es procija van, a Core által kifejlesztett szoftveres emuláció elviselhetővé teszi a képminőséget. A környezet elsősorban nyitott terekre épül, és egy új megjelenítésnek köszönhetően részletesebb is lett. A víz átlátszó, és csillogása még egy D3D-s kártyán is szemet-gyönyörködtető. A dinamikus fényeffektek pedig még a legszkeptikusabb játékost is meggyőzheti arról, hogy a TR3 megéri a befektetést. Miután feltételezem, hogy Titeket nem a játék ajnázása érdekel igazán, hanem a végigjátszása, át is adom a szót... magamnak:

Pár mondatot mindenképpen szeretnék Lara otthonára „pazarolni”. Az unatkozó milliomaspalánta és elmaradhatatlan kísérője, a komornyik népesíti be az angliai uradalmat. Lara villája több mint gyönyörű, a legbátrabb és legügyesebb

Tomb Raiderezők is kipróbálhatják, milyen új kihívásokkal kell majd szembenézniük a játék folyamán. Rohangálhatunk mindenhol, de elsősorban a tréning-termet érdemes szemügyre venni, ahol a létező összes helyzetben gyakorolhatjuk Croft kisaszszony frissen szerzett tudását.

A medencében a fulladásos halált gyakorolhatjuk, míg a mellette lévő fáklyákkal az öngyilkos fanatikusok utolsó perceit élhetjük át. Ha sikerül rávonnunk a komornyikot, beöltözik lovagi páncélba és sisakba, így a lögyakorlat sem maradhat el. Sajna kinyír-

ni nem tudjuk szolgálunkat, de mulatságnak nem az utolsó. A legügyesebbek bejuthatnak a garázsba is, ahol az autóvezetési stílusunkat finomíthatjuk. Ennyi bőven elég... irány India.

India – a dzsungel

Mielőtt lecsúsznál a lejtőn, fordulj jobbra, ugorj át az emelkedőt, majd csússz le a kisebb dombon. Ugorj a sárga szikla felé, ha leguggolsz, megtalálhatod az **első titkos** helyet, ahol egy sörétes puská van elrejtve. Csússz a tüskék felé, majd oldalazva igyekezz a baloldal felé, ahol jól láthatóan egy medikit és egy csomó sörét integet. Vigyázz, amint az egyenes részre

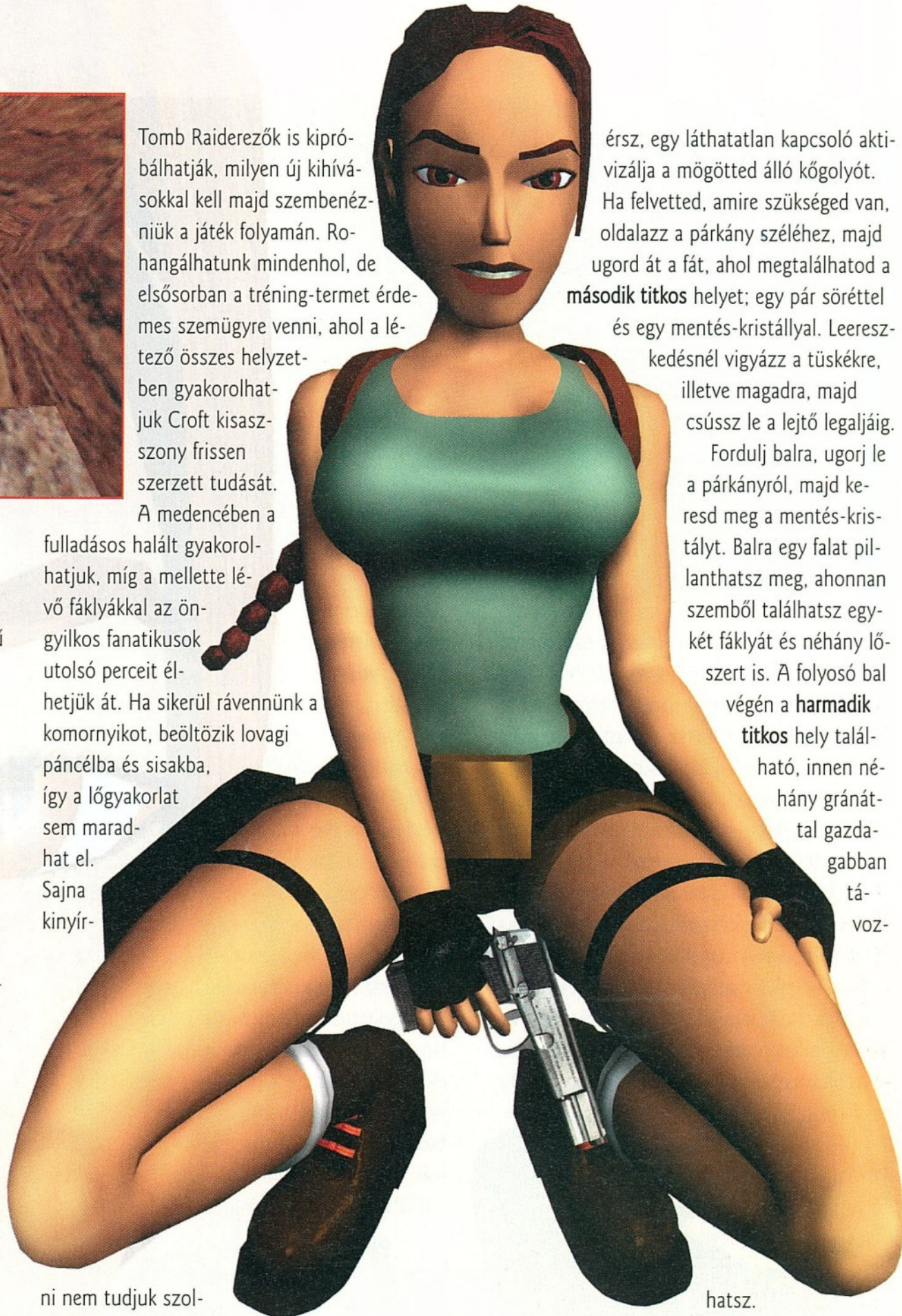
érsz, egy láthatatlan kapcsoló aktivizálja a mögöttes álló kőgolyót. Ha felvetted, amire szükséged van, oldalazz a párkány széléhez, majd ugorj át a fát, ahol megtalálhatod a **második titkos** helyet; egy pár söréttel és egy mentés-kristállyal. Leeresz-

kedésnél vigyázz a tüskékre, illetve magadra, majd csússz le a lejtő legaljára.

Fordulj balra, ugorj le a párkányról, majd keresd meg a mentés-kristályt. Balra egy falat pillanthatasz meg, ahonnan szemből találhatsz egy-két fáklyát és néhány löszert is. A folyosó bal végén a **harmadik titkos** hely található, innen néhány gránáttal gazdagon távoz-

hatsz.

Menj vissza a nagy csarnokba. Ha akarod, megölheted a majmokat, de szerintem csak lőszerpocsékolás... A szemközti folyosó végén egy kapcsolót találhatsz. Menj az aktivizált ajtóhoz, majd ugorj be a sötét szo-



bácskába. Az ajtó bezárul mögötted. Szemben találsz egy kapcsolót, mely egy tuskés falat aktivizál. Gyorsan fordulj meg, majd kapaszkodj fel az ablakrésbe. Várd meg, míg a tuskéfal elvonul, majd keresd meg a másik ablakot, ahonnan egy drótkötélpálya vezet át a piranhákkal teli erős sodrású folyón (ha beleesnél, ússz az árral, aminek a végén egy csendes folyosón visszaúshatsz a pálya előző pontjára). Nekifutásból ugorj át a nyílásba, majd lődd le az érkezésedet megünnepelni készülő tigrist.

Keresd meg a lyukas fát, aktivizáld a kapcsolót, majd fuss el a legördülő kőgolyó útjából. Szaladj fel a dombon, ahonnan a kőgolyó jött, majd a bal oldali szobában aktivizáld a kapcsolót. Menj át a nyitott ajtón, és lődd le a tigrist. A térséget két oldalról szegélyezett növényzeten bal oldalon, a végén be lehet menni, innen néhány löszerral gazdagabban térhetsz vissza. A térség végén lődd le a következő tigrist, majd fuss be a következő hatalmas tisztásra. Középen egy lyukat láthatsz a földön, lehetőleg ne ess bele (később még lesz alkalmad mászkálni benne). A jobb oldalon egy majom vár. Négykézláb mász át a kidőlt fa alatt, majd irány az emelkedő. Vedd fel a mentés-kristályt, majd öld meg a közeledő tigrist. Az emelkedő végén, balra egy kiszögélt pillanthatsz meg, a végén egy pár löszér várja, hogy felvedd. Az emelkedő végén valamelyik oldalon csússz le a következő szobába. A szoba közepén újabb lyuk, alatta tuskék. Állj

szembe a kidőlt fával, ugorj előre, majd mász a lyukba. Itt a **negyedik titkos** hely, néhány löszér boldog tulajdonosaként ereszkedhetsz le a tuskék mellé. Itt néhány ugrást követően kikerülheted a halálos csapdát, hogy felvehesd a jól megérdemelt küzdelmedet a közelgő tigrissel.

A csapda mögött a szobában két párkányt pillanthatsz meg, rajtuk egy-két felvehető tárggyal. Balra egy sötét folyosó vár, lehetőleg ne rohangálj, lassan sétálj az előbb emlegetett tuskék felé. A folyosó végén mász ki a csapdából, majd négykézláb a fa alatt... emelkedő... csúszás. A baloldalon folytathatod utad, vigyázz, a folyosó végén tuskék várnak. Sétálj át köztük, majd ugorj át a szemben lévő párkányra, vedd fel a medikitet, kapaszkodj fel a sziklaréshez, majd oldalazz balra mindaddig, míg fel nem kapaszkodhatsz a majom mellé. Mász fel a sziklán, s kövesd a sötét barlangbejáratot balra. Mielőtt aktivizálnád a kapcsolót, ugorj fel balra, s vedd fel a sziklarésben lévő tárgyakat, ez az **ötödik titkos** hely a pálya folyamán. Gyűjts fáklyát, majd aktivizáld a kapcsolót. A fejed felett lévő kőgolyó lassan megindul feléd, úgyhogy fu-

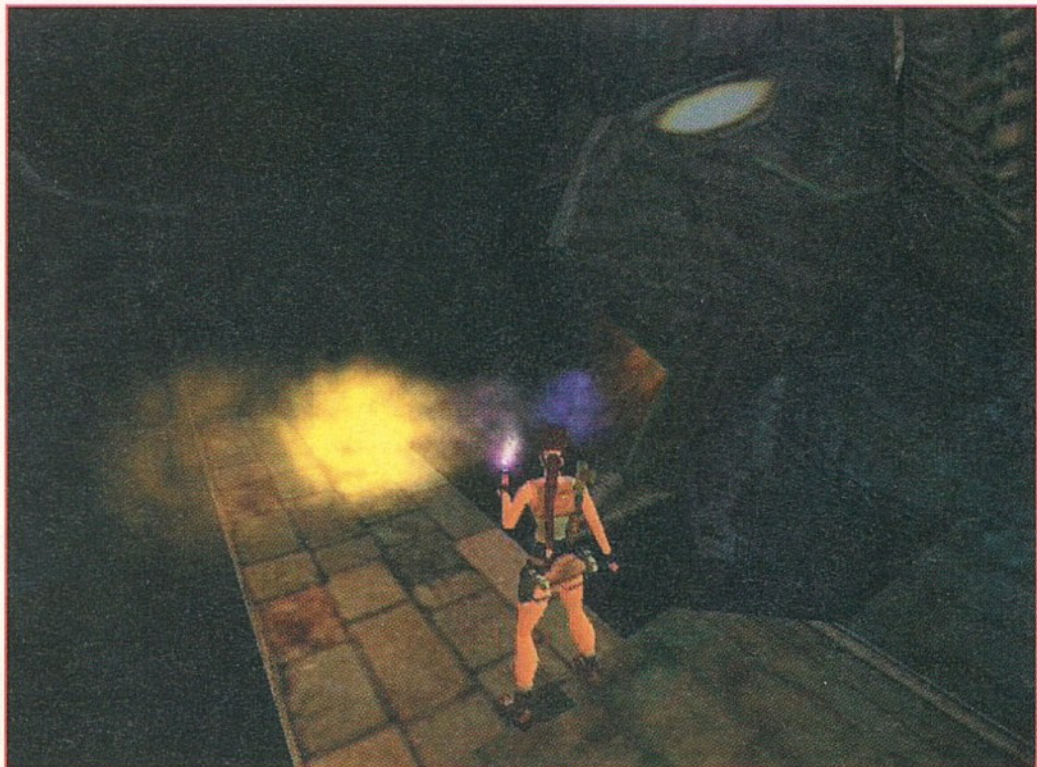
tás az ellenkező irányba.

A folyosó vége felé, jobbra egy

lyukat találsz, ide beszaladva megmentheted az életed. Ereszkedj le a sziklaréshez, majd nekifutásból ugorj át a szemközti részre, ahonnan eléred a mentés-kristályt. Ugorj vissza, majd a sziklaréses oldalról óvatosan ereszkedj le a tisztásra, majd hagyd el a kapun azt.

Kövesd a majmot, de vigyázz, csapdába csal, futás közben aktivizálni fogsz három kőgolyót, igyekezz ne alattuk befejezni a játékot.

Ahonnan a kőgolyók jöttek, áthaladhatsz a növényzeten. A földön lévő lyukkal vigyázz, lent tuskék vannak, viszont odabent egy mentés-



kristály, és néhány fáklya. A lyuk a **hatodik titkos** hely, egyben az utolsó is a pályán. Mász ki a lyukból, majd keresd meg a folyót. Balra, az eredetnél néhány löszert találhatsz. Ugorj át a középső kis szigetre, ahonnan felugorva elérheted a felső párkányt, ahol egy kapcsolót találhatsz. Aktivizáld, majd ereszkedj le a szigetre. Nekifutásból ugorj az oszlopok felé, ahonnan felmászhatasz a frissiben kinyitott kapuhoz. Haladj át rajta, kövesd a fa-alakzatot, mire egy drótkötélpálya vezet át a folyón, egy kapuhoz. Szaladj be, mász fel az oszlopon, ahonnan átugorhatsz a mentés-kristályhoz. Mász le, s lődd le a tiszteletedre érkező két tigrist. A sarokban fent egy átjárót pillanthatsz meg, mász az oszlopra, majd ugorj be a kapun. Kövesd a folyosót, mire egy terembe érsz. A közepén, a vízben egy szigetféleség vár, rajta egy csomag fáklya. Keresd meg a baloldalon lévő falrészt, amit ki tudsz húzni a helyéről. A második erőlködésre aktivizál egy kapcsolót, mely egy ajtót nyit. Szaladj be rajta, és aktivizáld az ott lévő kapcsolót, ami az előzőleg rángatott kötömb mögött lévő csapóajtót nyitja. Ugorj át rajta, rövid úszás után egy újabb terembe érkezel, amit egy híd szel ketté. Mind a két oldalán aktivizáld a kapcsolót, mire kinyílik egy újabb ajtó, valamint feltöltődik vízzel az előzőleg látogatott két-tigrises szoba. Hagyd el a helyszínt a fáklyákkal körberakott ajtón, majd ugorj a vízbe, és ússz el a bal hátsó sarokig, ahol felkapaszkodhatsz a vízesés mögé. Kövesd a folyosót, majd mász fel a létrán, s menj ki a vízesés elé. Jobbra kapaszkodj fel a sziklára, ahonnan elérsz egy újabb kapcsolót. Aktivizáld, majd ugorj a vízbe, amit a fenekéről nyíló mohás lépcső-részről kiúszva hagyhatsz el. Egy kis szobába érsz, ahol egy tigris vár. Öld meg, majd vedd fel a szobában lévő tárgyakat. Mász fel a létrán: a pálya legelejére érsz, azzal a különbséggel, hogy nem kellett útközben meg-



fulladnod a mocsárban. Vedd fel a kulcsot, majd ereszkedj le a párkányról. Öld meg a pálya utolsó tigrisét, majd a kulccsal nyisd ki a kijáratot...

India – a templomromok

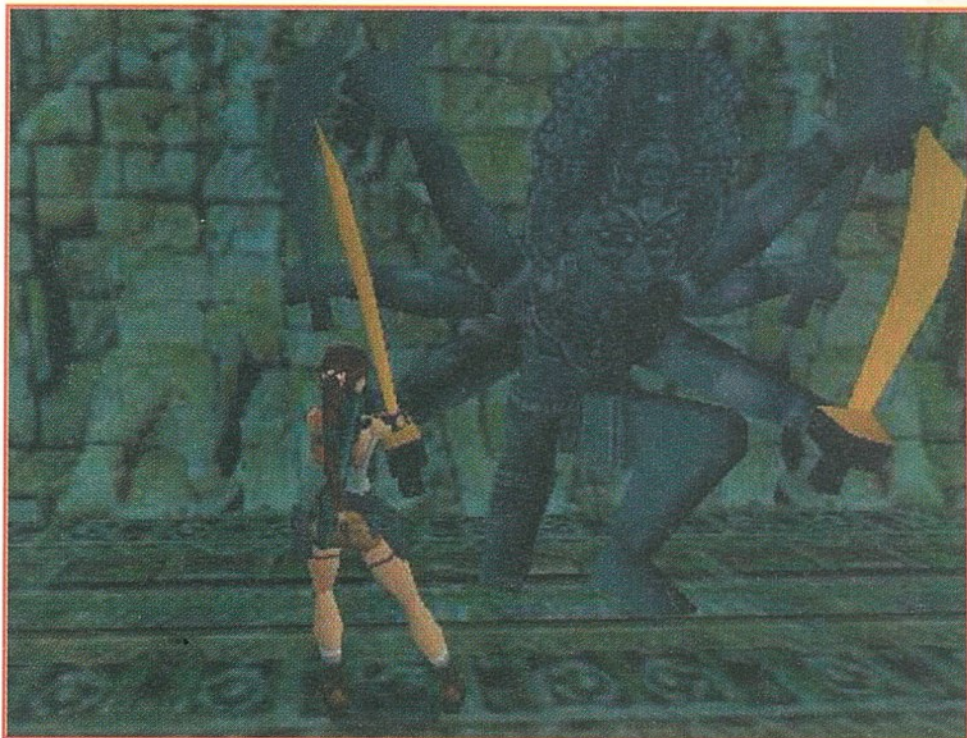
Irány előre, lödd le a kígyót (fontos: ha a kígyó megharap, vagy a későbbiekben bármi más megmérgez, az életcsíkid sárgává válik, s rohamosan fogyni kezd. Ilyenkor azonnal egy medikittet használnod kell, ha nem akarsz meghalni). Az úton találkozol még egy kígyóval, öld meg azt is. Egy kapcsolóhoz érsz, mely mögötted aktivizál egy csapóajtót. Ugorj le, majd gyűjts fáklját, s derítsd fel a helyet. Vedd fel a medikittet, lödd le a kígyót, mely a kijáratnál vár rád. Ezen a pályán már érdemes néhány golyót pazarolni a majmokra, ugyanis egyre agresszívebbé válnak. Lödd le őket – ebből majd tanulnak!

Egy folyó-féleséghez érsz, amiben csak úgy hemzsegnek a piranhák. Lőszert pazarolni rájuk merőben felesleges... úgyhogy ne tedd. Ugorj a vízbe, majd minél gyorsabban ússz a szemközti partra, ahol csak néhány centi a víz mélysége. Jobbra egy kapcsolót találsz, mely a víz alatti csapóajtót aktivizálja. Ússz át rajta, mire egy hatalmas térre érsz,

amit majdnem elborít a föld. Az egyik törött oszlopról felkapaszkodhatsz a teret körülölelő párkányrendszerre, ahonnan a földhányás közepére ugorhatsz. A tér másik felén átugorhatsz a párkányrendszer folytatására. Az időközben szemtelenné váló majmokat készítsd ki.

A párkányrendszer végén egy nyílást vehetsz észre. Vedd fel a mentés-kristályt, majd egy nagyobb ugrással igyekezz a piranhás folyó feletti fakoronára kerülni (autokamera suxx). Ha van kedved, nézelődj körül, lesz egy-két felvehe-

tő tárgy. Balra egy vízesést pillanthatsz meg. Ugorj át a párkányra, majd onnan a vízesés mögé. Mász fel a sziklán, majd óvatosan ereszkedj le a jobboldali végén, közben kapaszkodj... Ha kell a sörét, vedd fel, majd araszolj jobbra mindaddig, míg biztonságosan nem ereszkedhetsz le az alatt lévő sziklára.



Balra találsz egy párkányt, ahonnan egy barlang nyílik. Négykézláb hatolj be, majd öld meg az odabent lesben álló kígyókat.

Csússz le a következő terembe, ahol hatalmas szobrot látsz meg. A terem jobb sarkában az egyik kőtömb mozgatható, húzd ki, vedd fel a lőszert, majd négykézláb araszolj be a következő szobába. A fegyvert vedd elő, majd eressz bele minél többet a második, immáron életre kelt szoborba. Ha sikerült megölni, vedd fel a mentés-kristályt. Keresd meg a padlón lévő nyí-

lást, ugorj le, és aktivizáld a kapcsolót. Mielőtt kiszaladnál, told be a sarokban lévő kőtömböt, mire megtalálhatod az első titkos helyet. A kisebb teremben mérgezett nyilak repkednek, négykézláb derítsd fel a környéket. Ha mindent felvettél, amire szükséged van, irány a nemrégiben kinyitott kapu. Óvatosan haladj át a sárteregen, kapaszkodj fel, majd ugorj a felső szintre. A majmokat lödd le, majd a folyosó végén lévő kapcsolóval nyisd ki az ajtót. Most egy pergősebb rész következik: az ajtó csak rövid ideig van nyitva. Szaladj be, ugorj, hogy kikerüld a bokamagasságban lévő fali pengéket, és szaladj, hogy a tüskés fal össze ne nyomjon. Ha túlélted, egy kisebb terembe érsz. Ne aktivizáld még a kapcsolót! Az egyik fal mellett lévő kőtömböt kihúzhatod (figyeld a textúra színét), told el jobbra kétszer, majd mász fel rá. Innen eléred a felső „körfolyosót”, ahonnan átugorhatsz a létrával ellátott falrészre. Fent lesz a második titkos hely és egy kapcsoló. Vedd fel, amire szükséged van, majd aktivizáld az előbb kihagyott, lenti kapcsolót. Ereszkedj le a ketrecből a vízbe. Aktivizáld a kapcsolót, majd ússz át a következő terembe. Két oldalt két kapcsolót kell működésbe hoznod, vigyázz, a levegő igencsak fogytán lesz. Ha aktivizáltad a két kapcsolót, kinyílik egy csapóajtó, és végre egy nagyobb levegőt vehetsz. Mász ki, majd ugorj a másik medencébe, ahol aktivizáld a két kapcsolót, hogy működésbe hozd a tűzköppő szobrokat. A harmadik kapcsolót a rejtett párkányokon való ugrálással érheted el. Akkor látod, hol van, amikor a szobor tüze megvilágítja egy kissé. A kapcsoló a baloldalon lévő ajtót nyitja meg egy rövid időre. Szaladj be, és készülj fel egy nagy futásra. A falon egy kapcsolót találsz, mely megindít egy tüskés falat. Szaladj át a túlsó falhoz, ahol a Ganesha kulcs egyikét találd meg, majd mielőtt elérne hozzád a tüskés fal, szaladj vele szembe, s a bejáraton fuss ki. Ha elhaladt melletted a fal,

menj vissza a kiindulási pontjához, és vedd fel az ott heverő tárgyakat. Ez a **harmadik titkos hely**. Menj vissza a medencés terembe, ahol a vizet sár váltotta fel. A terem közepén haladva elkerülhető a fulladásos halál. Az emelkedőhöz érve mássz ki, majd vedd jobbra az irányt. Haladj át a kapun, vedd fel a jobb oldalon lévő fáklyát, indulj el a lépcsők irányába, majd mikor elindul feléd egy kőgolyó, szaladj vissza az elágazáshoz. Menj vissza a lépcsőn, és válaszd a jobb oldali járatot (a baloldali csapda). Aktivizáld a kapcsolót, haladj át a kapun, majd kövesd a folyosót, és óvatosan ereszkedj le a már ismert terembe, ahol kinyírtad a szobrot. Ahol nemrégiben megtaláltad a mentés-kristályt, most két kapcsolót is észrevehetsz. Aktivizáld őket, majd szaladj át a nyitott kapun. Kerüld ki az üres medencét, majd fuss a következő szobába. Ha a szobrok meggyútnak, a víz általában hatástalanítja azt... Ússz át a szemközti falhoz, ahol egy újabb kapcsolót kell működésbe hoznod. A medence alján kinyílik egy csapóajtó, ússz át rajta. Vigyázz a víz alatti mérgezett nyilakat lövöldöző csapdákra – ne feledd, ha megsebesít, rövidesen használnod kell egy medikitet. Ússz át az újabb terem-



be, de légy óvatos, néhol a fejedre pottyannak valami szikladarab. Mássz ki balra a vízből, fel a falon, majd egy hátra-szaltóval ugorj a párkányra. Nekifutásból ugorj a közelebbi párkányra, onnan a szemköztire, majd a létrával ellátott tiszteled meg látogatásoddal. Innen fentről jól látszik egy kígyó, próbáld lelőni. Ugorj át a bal oldali párkányra, onnan a kígyósra, majd végül igyekezz a szemközti falon lévő réshez. Ha megkapaszkodtál, egy kőgolyó indul feléd, ha megragadod a nyílás szélét, épp bőrrel megúszhatod a kalandot. Húzd fel magad, majd négykézláb mászva kerüld el a mérgező tuskéket és a fali pengéket. Vedd fel a medikitet, majd óvatosan

ereszkedj le a tuskékkal kirakott csapda alá. A fal egyik oldalán négykézláb be lehet araszolni. Egy-két kanyar erre-arra, máris egy kígyónál vagy. Öld meg, s szedegess össze a tárgyakat... ez volt a **negyedik titkos hely**. A helyiséget csak egyfelől hagyhatod el, be a vízbe, majd ugrálás a párkányon, s megint a fali pengéknél járunk. Ugorj át a csapdát, ahol előbb leereszkedtél, majd vedd fel a mentés-kristályt, s szaladj a jobb sarokba. Told be a kötömböt, majd a jobb oldalt is told be, legalább háromszor vagy négyszer. A bal első és a harmadikat is told be egyszer, majd a bal másodikat told be a bal első helyére. Remélem érthető... ha minden jól megy, egy rejtett kapcsolót találsz, mely feltölti vízzel az egyik medencét.



Írány jobbra. Fuss a folyosó bal szélén, s miközben a két kötömb gurul utánad, igyekezz ne a tuskékkal kirakott lyukban landolni. Ha átugortad, szaladj előre, majd a kürtő (szemben állva vele) jobb oldalán ereszkedj a vízbe.

A baloldalon tuskék várnak... Irány jobbra, ahol a tűzköpő szobrok után a nemrégiben vízzel feltöltött medence

vár. Aktivizáld a falon lévő kapcsolót, majd ússz be a kinyílt kapun. Odabent megtalálod a második Ganesha kulcsot. Menj vissza a halott szobros terembe. A nagy kaput a két Ganesha kulcs nyitja. Mielőtt azonban belépnél, mentsd el a jätéket. Lépj át a kapun, mire az bezáródik utánad, s a plafonról egy tuskés izé elindul feléd. Ugorj fel, s igyekezz felmászni a lyukba, mielőtt leér hozzád a halálos csapda. A jobb sarokban találsz egy kihúzható kötömböt, amire felmászva átugorhatsz a szemközti párkányra, ahol két kapcsolót találhatsz. Aktivizáld őket, mire kinyílik egy újabb nagykapu. Vigyázz, ha közeledsz hozzá, két kőgolyó indul el feléd. Kerüld el őket,

majd irány az újabb kihívás. Egy elágazáshoz érsz, melyet két oldalról egy-egy tűzköpő szobor őriz. Számold ki pontosan azt a pillanatot, mikor elszaladhatsz mellette. Ha túléled a találkozást, készülj fel egy sokkal izgalmasabb részre: a következő teremben lévő szobor a változatosság kedvéért életre kel. Nyírd ki, majd vedd fel a kardját. Mássz fel az egyik oldalon lévő szobor platformjára, mire egy másik szobor is feléled. Öld meg azt is, majd ugyancsak vedd fel a kardját. Mássz vissza a közepén várakozó szobrohoz. Ha jól megfigyeled, a hat kezében csak négy kard van. Ne legyél szőrös szívű, tedd a kezébe a hiányzó darabokat. A szobor a szemközti kapu kinyitásával nyugtázza tettet. A következő teremben egy érdekes csendélet tanúja lehetsz – közepén egy szétlőtt mellű matyi (bocsi a Mátyásoktól, de ez a szó jutott eszembe) himbálódzik a semmiben, alatta egy kulcs hever. Mielőtt felvehetnéd, az őrzésével megbízott szobor életre kel. Nyírd ki, s vedd fel a kulcsot. A terem egyik oldalán egy másik halott matyi is dekorációt játszik a semmiben, alatta viszont egy csomag fáklya található, mindjárt fel is használjuk. Az egyik oldalon egy kisebb bejáratot pillanthatsz meg, ami ha közelebb mész, automatikusan kinyílik. Mentsd el az állást, gyűjts fáklyát, majd szaladj be. Aktivizáld a szemközti kapcsolót, majd a jobb oldalon lévő. Mindezt akkor, mikor a plafon tuskékkal kirakva szép lassan megindul feléd. A sarokban kinyílik egy csapóajtó, ahol megtalálod a második Ganesha kulcsot, és a kijáratot a szobros teremhez. Irány a következő terem. Balra a fal mentén három kulcslyuk van: jól sejtet, már csak egy kulcs hiányzik. A terem végén egy mentés-kristály van, a földön egy lyukat találsz. Ugorj a vízbe, de vigyázz az erős sodrásra, nehogy a tuskékkal díszített falhoz szorítson.

A tuskés fal mindkét oldalánál egy-egy kapcsolót találsz, mely a sodrás kikapcsolására

szolgál. Ha sikerül túlélned a pálya utolsó megpróbáltatását, vedd fel a harmadik Ganesha kulcsot, nyisd ki a kaput, és hagyd el a pályát.

India – Gangesz folyó

Igen, a terepjáró, tudom mekkora kihívás, most mégse szállj fel rá. Szaladj el balra, majd kapaszkodj meg a falon. Vigyázz, a folyó sodrása óriási, ha beleesel, egyenlő a halállal – a piranhák majd tesznek róla. Értelemszerűen precíz ugrásokkal ugrálj át a szemközti platformokra. Mi értelme? Nagyon egyszerű – ez az út vezet az **első titkos** helyre. Ügyes ugrásokkal a lejtős oszlopokon juss fel a legfelső szintre. Vedd fel, ami kell, majd irány vissza a kocsihoz. Irányítása: CTRL - felszállás, majd CTRL - előre, ALT - hátra, az END + iránnyal leszállhatsz. Irány balra, majd ugrass át a folyón a szemközti barlangba. Szállj le a kocsirol, mássz le a szakadékba. Nem is olyan mély, ráadásul mászható a fala. Odalent megtalálod a **második titkos** helyet. Mássz vissza a kocsihoz, majd ugrass át a nagy szakadékon. Az ugratás után egy-két kanyar erre-arra, lényeg a lényeg, keresd meg a sárga ajtót. Szállj le a kocsirol, balra egy, a falba épített járat vezet a megoldáshoz. Ugorj át, és öld meg az árnyékban hűsölő két kígyót. Előbb-utóbb megtalálod a kapcsolót, melyet néhány majom őriz, illetve remélhetőleg ex-majom. Nyisd ki a kaput, mássz le a kocsihoz, majd irány egészen a mentés-kristályig (csak így zárójelben jegyzem meg: a kocsival néhol igencsak brutálisan el lehet gázolni a majmokat, érdemes kipróbálni – végül is minek jönnek oda?). Irány jobbra, és készülj fel egy hatalmas ugratásra. Amint átértél, azonnal fékezz, nehogy leess és felrobbanj. Tartsd a jobboldali irányt, míg el nem érsz egy szabadtéri természetes hídféleséghez. Szállj le, s mássz a hídra. Jobbra ugorj át, keresd meg a falba vágott nyí-

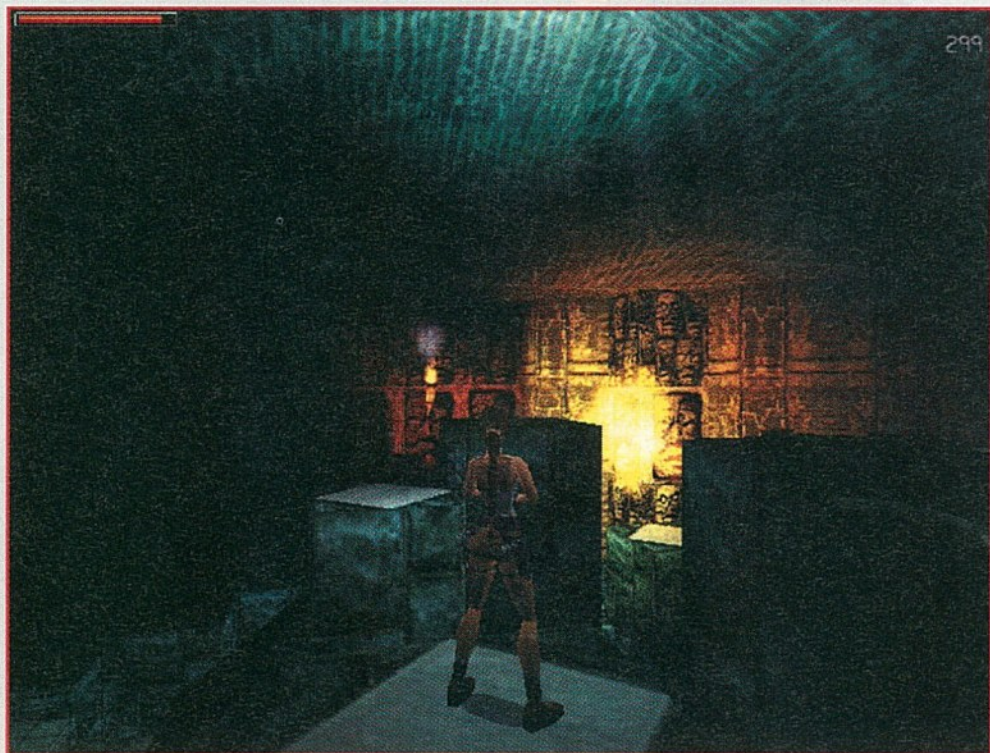
lást, ahol némi lőszert találhatsz. Ez a **harmadik titkos** hely. Vissza a kocsihoz, és hajts rá a hídra, aminek a végén újabb ugrató van. Ha átértél, válaszd a baloldali elágazást, hajts fel a párkányon, majd néhány hajtűkanyar után ugrass át a folyón. Mássz le a kocsirol, ezt követően a létrán, ahol balra megpillanthatod a magában heverő lőszert, mely a **negyedik titkos** helyet szimbolizálja. Nekifutásból ugorj a legfelső szintre, vigyázz, itt az ideje, hogy megismerd a keselyűket: általában kettesével, hármával „járnak”. Néhány ugrabugra – mire megtalálod a falba vágott **negyedik titkos** helyet. A vízeséstől nem messze egy kisebb párkányt találhatsz, amire felkapaszkodva felveheted a harcot a három keselyűvel. A falban lévő törés az **ötödik titkos** hely a pálya folyamán. Nekifutásból ugorj a párkány felé, és araszolj el jobbra. Szaladj át a vízesésen, kapaszkodj fel a sziklán... ennyi volt a harmadik pálya.

India – Káli barlangja

Ez a pálya leginkább egy hatalmas labirintusra hasonlít – talán azért, mert az is. Ha nem akarsz nagyon lekeveredni, akkor kövesd a leírást, ugyanis számos elágazás van. Az elsőnél fordulj balra, és vedd fel a fáklyákat. A következő keresztezésnél négykézláb mássz be a bal oldali járatba, majd a végén fordulj jobbra. Ugyancsak négykézláb kell utad folytatnod addig, míg meg nem találsz a padlón lévő lyukat. Ereszkedj le, vedd fel a fáklyákat, mássz ki, menj vissza a pálya elejére, és válaszd a változatosság kedvéért a jobb oldali elágazást. Rövid négykézláb művelet eredményeként egy rámpára érkezhetsz. Miután egy kőgolyó gurul utánad, nem érdemes vitatkozni vele, futás előre, majd éles kanyar a rámpa végén. Irány balra, gyűjts meg egy fáklyát. Jobbra egy fülkét fedezhetsz fel. Irány előre, de mikor meghalod a kőgolyót, gyors fordulat (End,



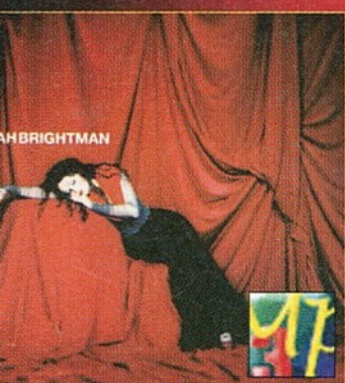
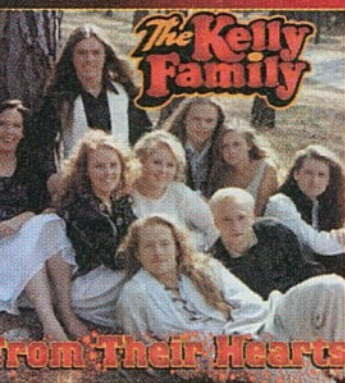
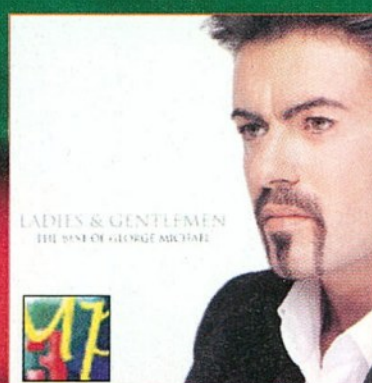
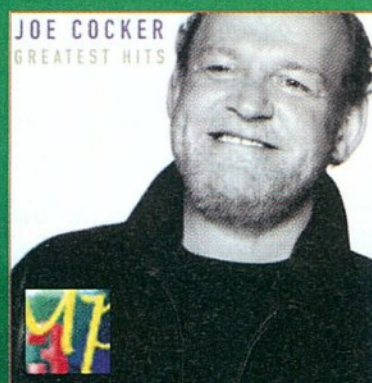
vagy eleve háttal ugrálj oda), majd futás vissza a fülkébe. Folytasd az utad, majd nekifutásból ugorj előre, és kapd el a párkányt. Egy újabb labirintusrész következik, balra egy kígyóval találkozhatasz. Lődd le, majd menj vissza a guggolós részhez. Jobbra lent egy átjáró vár, és egy elágazás, melynek a bal fele zsákutca, viszont találhatsz néhány lőszert. Menj vissza a hármass elágazáshoz, és válaszd a jobb oldali járatot. Szaladj előre addig, míg meg nem találsz a betolható kötömböt. Ha eljátszol vele kicsit, egy járatot tehetsz szabaddá. Menj jobbra a kereszteződésig, s ismét válaszd a jól bevált jobb oldali elágazást. Futás előre, majd balra, s végül jobbra. Ha mindent jól csináltál, jelen pillanatban egy padlóra vágott lyuk előtt állsz. Ereszkedj le a lyukba, és kövesd a folyosót, míg egy újabb négykézláb részhez nem érsz. Araszolj addig, míg el nem érsz a következő elágazást. Haladj előre, lassan elérsz egy terembe, ahol fáklyát, mentés-kristályt és egy padlóba vágott lyukat találhatsz. Óvatosan ereszkedj le... négy kígyó vár. A rámpánál is van egy pár, s ami a hab a tortán, egy kőgolyó is megnehezíti a léted. Kerüld ki, s csak utána szórakozz a kígyókkal. Ha kinyírtad mind a hatot, kövesd azt a járatot, ahonnan a kőgolyó érkezett, vedd fel a medikitet és a mentés-kristályt. Ereszkedj le a rámpán, és végre valahára a szemébe nézhetsz annak, akinek ezt az egész hóbelevancot köszönheted. Itt a főnök. Nem egyszerű kinyírni, a célkövetős rakétái gyakran el fognak találni. Miután immunis a gránátokra, nem is érdemes a földön heverővel foglalkozni – használd az UZI-t vagy az MP5-öt (persze csak akkor, ha már becsiteltél ☺). Öld meg, majd vedd fel a gránátvetőt és a gránátokat, jó lesz később. Középről vedd fel a meteordarabkát, az Infada leletet, s készülj fel a nagy utazásra. Itt elágazik a játék, ugyanis a következő három epizód sorrendje szabadon választott. Nevadát, a híres – hírhedt Area 51 helyszínét választottam – folyt. köv. februárban, amikor remélhetőleg a játék teljes maradékát ismertetem. [F-X]





X-MUSIC

GODZILLA ROVATA



Warning!!! Extramennyiségű válogatásalbum és több, lapzártá után érkezett metalanyag a CD-n!

From Their Hearts a címe a kozmopolita utazócirkusz, a Kelly Family legújabb albumának. A csapatról tudni illik, hogy övék azok a bulik, amelyekhez képest egy Jackson koncertet kísérő felhajtás kakaódélután, és a fotósok is csak a keverőtől kattogtathatnak, teleobjektív és vaku nélkül, majd három szám után úgy kidobják őket a BS-ből, mint a bűdösbogarat. A népes familia friss korongja egyébként éppoly változatos, mint az előzőek: pop, rock, country, gospel, ír és latin zene szépen megfér egymás mellett. Lehet, ez a titkuk.

A Metallica első feldolgozásalbumáért, a Garage Days-ért minimum egy tizedet kell kicsengetned még a legleprább bolhapiacra is. Úgyhogy most csapj le a második akcióra, a Garage Inc.-re, amelyre Black Sabbath, Mercyful Fate, Diamond Head, Discharge, Thin Lizzy, Nick Cave, Misfits és más, a banda kamaszkori élményeit meghatározó előadók szerzeményei ugrottak fel. A dupla album másik korongján pedig ott sunyog az összes feldolgozás a régmúltból: a Garage maxi, a kislemezek B oldalai, valamint a Motörhead-tisztelgőlemez. Rulez! Fantasztikus anyaggal rukkolt elő Sarah Brightman, aki operanékesésén kívül „mellékállásban” Andrew Lloyd Webber felesége is. Az Eden album feldolgozásokat tartalmaz: egyebek mellett felcsendül Albinoni Adagiójának énekes verziója, egy Mike Oldfield dal, két „operátlanított” Puccini ária, egy Morricone tétel, valamint a Titanic betétdal áthangszerelve, olaszul. Tízes!

Leginkább egy alien-embrióra emlékeztet Seal, amint legújabb korongjának, a Human Being-nek a borítóján pózol. A nigériai-angol énekes immár négy éve nem adott ki lemezt, úgyhogy kíváncsian vártam az eredményt. A dalok nem a legfűlbemászóbb szériából ugrottak ugyan elő, a merengős, rendszerint akusztikus gitárral kísért kompozíciók azonban többszeri meghallgatásra feltár-

ják varázsos mivoltukat, és egy igazi ködös-napfényes álomvilágba repítenek el.

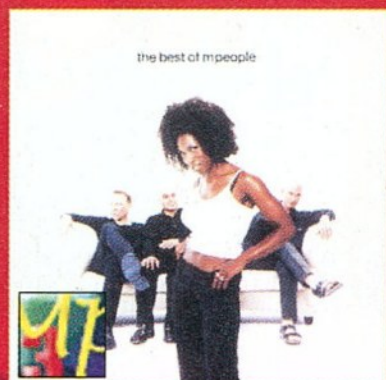
Cher is igen régen hallatott magáról. Mostani albuma a Believe címet kapta, a dalok színvonala pedig megérdemli a megelőlegezett hitet. Klasszikus diszkós és modernebb megoldások váltogatják egymást, közejük ékelődve egy-egy gondolkodósabb számmal. Az énekesnő az albumot az idén, sibaesetben elhunyt ex-férje (Sonny Bono, hajdani slágergyáros) emlékének ajánlotta.

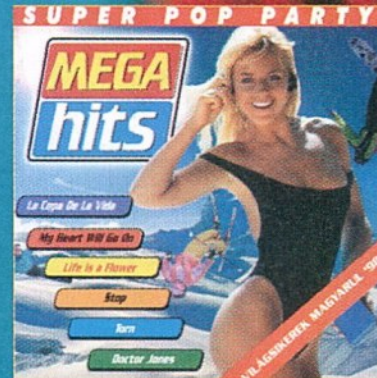
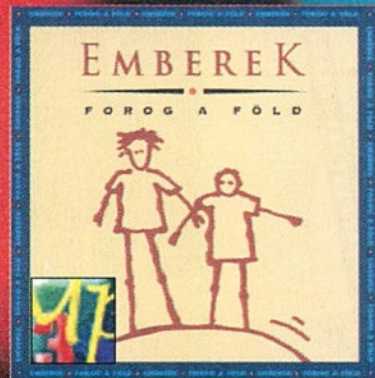
A Best Of M People albumon tizennégy tételt hallhatunk a brit csapat pályafutásának eddigi legsikeresebb dalaiból. Valamire való válogatás azonban ma már nem jelenhet meg új szerzemények nélkül, így a korongon három friss nótának is helyet szorított a négyesfogat.

Na, erről csakis felsőfokon (mert máshogy a világegyetem képtelenségeinek egyike lenne): Celine Dion, Gloria Estefan, Aretha Franklin, Shania Twain és Mariah Carey egy albumon. És Carole King, aki szegény csak statisztálhatott a VH-1 zenetévé VH-1 Divas Live albumán. Az öt (hat) diva hol szólóban, hol duóban, négyesben, hatosban dalolja el az ismert slágereket (akár egymáséit is). Maga a koncert (és a közvetítés) egyébként a népszerű amcsi tévé 13 éves fennállásának eddigi legnagyobb durranása volt.

Ladies & Gentlemen! The Best of George Michael! Diszdozozos dupla CD a legendás énekes szólókarrierjének legtutibb megmozdulásaival megtömve. Az első korong címe For The Heart (lírázgatások, ugye), a második pedig a For The Feet címkét kapta (energia, buli, densz). Így a Mester végre nem csak a „férfivécék rémeként” kerülhetett a tengerentúli „headlines” rovatokba, hanem egy remek album folyamányaképp. Igazi csemege a Joe Cocker Greatest Hits is. Azt, hogy miért, gondolom felesleges analízisre bocsátani, hiszen, ha a Legenda lemezt készít, katonás rendben várnak a sorokra a legnagyobb zeneirők. Princetől Bob Dylanig, Mark Knopflertől Stevie Wonderig mindenki szaltót vet, ha dalát Cocker interpretálja. A 16 mamutsláger mellett két bónuszdal is helyet kapott a CD-n: az új Eros Ramazzotti-s duett, valamint Lennon-McCartney-féle With A Little Help From My Friends egy frissebb koncertverziója.

Nyolc év után először jelentkezett önálló stúdióalbummal Whitney Houston. Az soul-diszkó koronázatlan királynője semmit nem bízott a véletlenre, így a My Love Is Your Love dalírói között felvonul Wyclef Jean, Missy





Elliott, Lauryn Hill és Babyface is. A lemezen felcsendül a Mariah Carey-vel előadott Egyiptom hercege betétdal, valamint egy szekérderéknyi leendő US No.1.

Clubosok, fül hegyezz! Az elmúlt év legsikeresebb angol, német, amerikai és holland clubzenéit tömöríti 2 CD-re a Club Sounds válogatás. David Morales, Ultra Naté, Lovestation, SASH!, DJ Jean, Klubbheads... 29 előadó 144 percen keresztül igyekszik szinuszgörbékét klopfolni agytekervényeiből.

Legnépszerűbb budapesti clubközpontunk, az E-play rezidens DJ-je sem tétlenkedik. Sterbinszky Hits From Club E-play című albumán remixer tehetségét alaposan megcsillogtatja, helyenként felettébb szokatlan és eredeti megoldásokkal fűszerezve a 72 perces nonstop pörgést. A nyugati csajcsapatokat a legkülönfélébb kórságok gyötrik: terhesek, oszladoznak, férjhez mennek, pereskednek - biztosan tudjátok, hiszen olvastok BRAVO-t ©. A Bestiáknak viszont semmi bajuk, köszönik, találtak új kiadót, és nem kis vehemenciával vetették bele magukat a munkába. A Nem kérek mást dalai a megszokott tingli-tangli hungarodensz jegyében fogantak, több potenciális slágerlistás nótával megtűzdelve.

Egyből Best of... albummal debütált O.J. Sámson, akit eleddig Ganxsta Zolee fegyverhordozójaként, valamint az E-klub nem enyhén állat didzséjeként ismerhettünk meg. Itt azonban teljes MC mivoltában löki a füves-plastic-zakatolós jungle muzsikát. Az elektroarazst Pierrot kreálta, ajándékként pedig három virtuális lemezjátszóval és rengeteg hangmintával bütykölhetsz a multi CD-n.

Egy csepp méz címmel látott napvilágot Orsi második albuma. Funkys, szelídebb szekcióból szalajtott diszkó, fülsimogató, de nem igazán pörgős tánczene. A muzsika atyja Dorozsmai Péter, aki nem mindennapi dobos és producer, zene- és szövegíróként azonban mániákusan ragaszkodik a klisékhez, a tucatmegoldásokhoz. A lemezt pörgetve visszavisszatért egy gondolat: ilyen hanggal és kiállással megasztár lehet bárki - akit fogós és ötletes nótákkal támogatnak meg.

A „Kismalac, kismalac...” című nóta evolúciója érdekes: először Green Jelly (vaddisznó klip az MTV-n, maga a csapat viszont igazi büntetés), majd ezt megmagyarítván Carmen (az egész PeCsa bömbölte, hogy „nem engedlek...”), és most megjött a Kerozin, akik a refrén köré felépítettek egy jó kis Run DMC-s döngölést. Amúgy az egész album duzzad az elektronikus energiától, bulifeeling, agyzsugor... sztárság-gyanú.

Az Emberek legénysége egyre vidámabb húrokat penget. A Forog a Föld dalaiból egy napfényes, gondtalan világ képe vetül elénk, és valóban „húrokat pengetnek” a srácok, hiszen a szintik már csak asszisztálnak a jóval EMBERközelibb akusztikus gitárokat támogatván. A fentiekén kívül a líra-fejezet sem hiányzik igazolatlanul, és szövegileg is értelmes-érzelmes sorok dominálnak. Igazi üdülősziget a mind ádázabban dühöngő, ragcsos, rózsaszín buta-tektnő óceánban.

A Mega Hits zenei anyaga kábé felearányban megegyezik a CD-n található évvégi válogatásokéival, csak hogy ugyebár - tudjuk - ő a „világlágerek magyarul”, ami - sejtjük - a tuti kaszák célfotója. A magyar szöveget Valla Attila írta (át), többnyire 100 km/h-s leleményességgel, megtartva az angol sorok akusztikai csengését (néha a tartalom rovására, de annyi baj legyen). Wes, Ace Of Base, Spice Girls, Aqua, Mousse T., Imbruglia, Dion...

A Pesti Est Junior által kompilált Best Of Junior CD-n 17 dal tör be hallójáratunkba fiatal magyar popelőadótól. Egy-két idej, egy-két tavalyi - de mindenképpen sláger. Baby Sisters, Kozmix, Ákos, U.I.P., ShyGys, Ámokfutók, Carpe Diem, Mr. Rick, Pa-Dó-Dó, Császár Előd, Back II Black. Remek sulibuli alapanyag!

A daloló-gagyogó slágertrópok legújabb sorcsapása Az Apraja nagyja címet viseli. Ezúttal a Modern Talking, a Boney M., az Aqua, a 4 The Cause, Mousse T., Ricky Martin és a Back II Black esett áldozatul. A dumák jóval kevésbé bárgyúak, mint az előző Hupikék Törpikék korongokon, sőt, helyenként kimondottan meg-megcibálják a rekeszizmot. Vagy kirúgták az előző „szövegferditőt”, vagy csak benyakalt egy jó adag gumibogyó-szörpöt (ezt a képzavart!).

Animal Cannibals és Remiksz. Ennyi infó több is mint elég. Richie-ék utóbbi három évben összerántott remixeinek komplett gyűjteménye egy albumon. Kanni-bál, Kezeketamagasba, Yozsefuáros, Minden sarkon, Kérek egy puszikát!, 1x1, Hazafelé az út..., Ülünk a vonaton, Takaritonő... stb. Összesen 19 újjá-kavart verzió. Ha gyűjtő vagy: kötelező, ha nem: don't hagyd ki!

Ha valaki különösen jó érzéssel fejleszt az érzelmes előadásmódra, továbbá akad egy zseniális dalírója és egy megfenomenálisabb költő-öccse, az nem kerülheti el a sorsát. Hozzám tartozol címmel jelent meg Zorán szerelmesdal-válogatása. A lemezen egyaránt találhatunk stúdió- és koncertfelvételeket, Presser és Gerendás Péter-dalokat (live-duett-verzió). 18 szám, 74 perc.

És most: Goto CD!



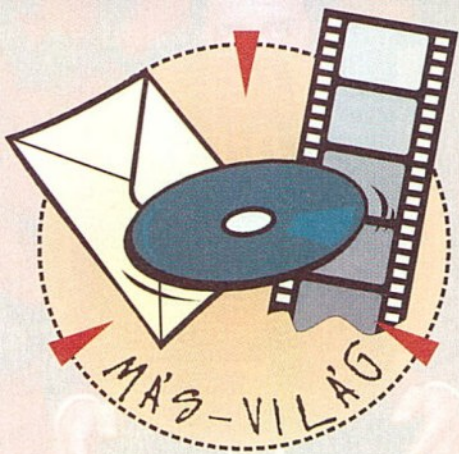
POLYGRAM JÁTÉK

Már kapható a Metallica Garage Inc. című duplafeldolgozás albuma. Három dupla CD-t sorsolunk ki azok között, akik helyesen válaszolnak a következő kérdésre:



- Ki volt az eredeti előadója az előző feldolgozáslemezen a Last Caress című dalnak?

Címünk a szokásos, megoldásod január végéig add postára! (PC-X Magazin, 1537 Budapest, Pf. 386.)



Movie World

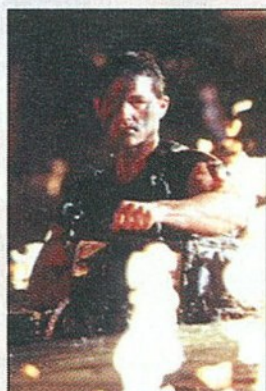
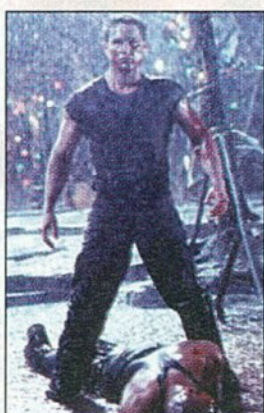
FEBRUÁRI ELŐZETES

Newlocal

A katona (Soldier)

Főszereplők: Kurt Russel, Jason Scott Lee, Connie Nielsen
Rendezte: Paul Anderson

Akció, sci-fi, thriller. Ez a három legjellemzőbb vonása e filmnek, s talán kicsit hasonlít az Universal Soldierre (Tökéletes Katona) meg a Terminátorra (de messze nem annyira jó). Todd őrmester (Kurt Russel) egy amerikai, kiöregedett katona, akinek helyére egy genetikailag megtervezett, kitenyésztett utódot akarnak felettesei. Ezért elveszejtik egy messzi bolygón és magára hagyják meghalni. Hamarosan azonban találkozik több hajótöröttel is, akik békés kis kolóniát szerveztek a bolygón. A nyugalmat azonban megtörik az újdonsült, kitenyésztett katonák, akik azért érkeznek a bolygóra, hogy felszámolják a kolóniát. Todd őrmesternek marad a megtiszteltetés, hogy meg-



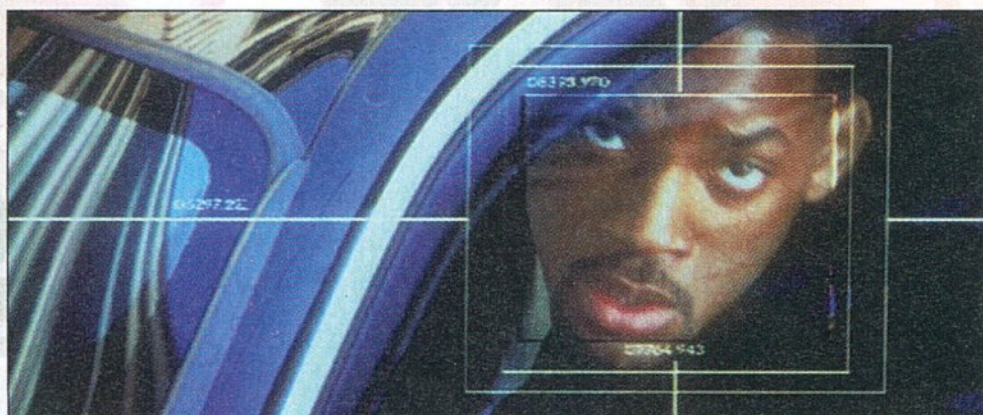
védje a békés embereket és persze önmagát. Az utolsó harcban felül kell kerekednie: a jó győz, a gonosz veszt, a sablonfilm-gyártók pedig meggazdagodnak...



Enemy of the State (munkacím: Első számú közellenség)

Főszereplők: Will Smith, Gene Hackman, John Voight
Rendezte: Tony Scott

Igazi amerikai történet. Harc a hatalomért, bármi áron. Videóra rögzítették egy kongresszusi tag meggyilkolását, és a szalag Robert Dean (Will Smith) kezébe kerül. Így meg kell mentse magát és családját a totális megsemmisítéstől. A film érdekes, bár kevésbé váratlan fordulataitól meglepő irányt vesz a történet, melyben Robert, egy öregember (Brill – Gene Hackman) – és macskája játssza a főszerepet. Brill enyhén paranoid beütésű informátor, múltja nem teljesen felhőtlen. A szálak öhozzá is vezetnek. Méghozzá gyalog, mert az üldözéses jelenetek nagyrészt kétlábon (esetleg négylábon) zajlanak. Tony Scott profi módon mutatja be az üldözéseket a rejtett megfigyelő-kamerákon és a műholdas pásztázóképeken keresztül, ezzel hozva közelünkbe a cselekményt. Ami távolról sem bonyolult, szolid csattanóval a végén. Will Smith pedig akármennyire is türtözteti magát, nem sikerül nem-viccesnek lennie.



Egy bogár élete (A Bug's Life)

Hangok: Dave Foley, Kevin Spacey, Julia Louis-Dreyfus
Rendezte: John Lasseter, Andrew Stanton



Sokan megkérdezték: kell még egy „hangyás” film? Vagy csak a versenyszellem miatt jött létre, a Z, a hangya kontrájaként? A válaszom nem! Ez az animációs film nem egyszerűen a Toy Story és a Z összegyúrása, jóval több annál. Okos, érzelmes, minden karakter

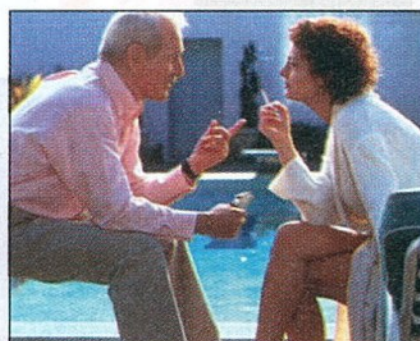
fejlődik a történet folyamán, mint például Buzz Lightyear a Toy Storyban, aki megtanulja, hogy ő csak egy játék, de annak lenni is nagyon jó. Az animált színhelyek csodálatosak, a történet pedig aranyos. Hopper (Kevin Spacey), a gengszter szöcskék vezetője rettegésben tartja a hangyákat. Vezér a rovarok között, és senki nem mer szembezállni vele. Kivéve persze egy bolondos bogárkát, Fliket (Dave Foley), aki elhatározza, hogy felbérel néhány menő ízeltlábút és lenyomja a szöcskéket.



Twilight

Főszereplők: Paul Newman, Susan Sarandon, Gene Hackman
Rendezte: Robert Benton

A történet egy hollywoodi párocskáról, egy régi barát-ról és egy igazán furcsa múltról szól. Harry Ross (Paul Newman) visszavonult magánetektív, akit barátja, a rákos daganattól szenvedő Jack Ames (Gene Hackman) felbérel. Ames filmcsillag, akinek leáldozóban a karrierje, felesége csalja, legszebb éveit tönkreteszi egy zsaroló. Ahogy Ross nyomoz, saját múltja is visszaköszön, lehetővé téve, hogy találkozzon régi munkatársával, szerelmével, Vernával, és régi ismerősével, Raymond Hope-pal, aki kicsit jobb stílusban vonult vissza a munkájától. És a sötét múlt, a sötét történet kezdetét veszi...



Psycho

Főszereplők: Vince Vaughn, Anne Heche, Julianne Moore

Rendezte: Gus Van Sant

Ismerős a cím? Nem véletlen, hiszen a méltán híres Psycho felújításáról van szó. Illetve nem is felújítás, hanem egy átdolgozott kiadás, melyben csak annyit változtattak, amennyi éppen elég volt a mai világra adaptálásához. A történet megmaradt, apró módosításokkal, melyek csak tökéletesebbé teszik a film érthetőségét. Egyébként az eredetit a mai, moziba járó közösség nem igen hiszem, hogy látta, és nem is akarta megnézni (vagy akkor még nem engedték). Egy ilyen jó film azonban megért egy „upgrade-et”, ami becsalogatja a rettegni vágyókat. A film végig intenzív, akciódús, és megvan benne az a kicsi plusz, ami – talán a rendező szerint – az eredetiből hiányzott, s talán a nagy vászon miatt sokkalóbb.



Sikoly 2 (Scream 2)

Főszereplők: Jada Pinkett, Omar Epps, Paulette Patterson

Rendezte: Wes Craven

A Sikoly után ne várjunk világrengetően jobb folytatást, de rosszabbat se. Akinek tetszett az első rész, kirettegheti magát most is. A hagyományokat folytatva itt sem a klasszikus horrorfilmek koncepcióját követték,

a gyilkos egy kis jelentéktelen figura, kidolgozatlan karakterrel, hogy senki még csak meg se próbáljon gyanakodni rá. Ebben a második részben pedig még újabb ötlet került megvalósításra, egy teljesen új karakter, a gyilkos társa. Kicsit fura, mert hogyan rettegek olyan valakitől, akiről nem is tudok? Szóval a Sikoly 3-ra előtekintve (mert készülöben van) remélem, ott nem vezet majd be Wes Craven egy újabb furcsa ötletet, mert az valószínűleg már túl sok lenne a jóból: a csúcson kell megállni. Nekünk meg rettegni.



Good Will Hunting

Főszereplők: Robin Williams, Matt Damon, Ben Affleck

Rendezte: Gus Van Sant

Will Hunting különleges matematikus tehetséggel megáldott emberpalánta. Az iskolában felfigyelnek rá, majd egy pszichológus próbálja teljesen kibontakoztatni tehetségét egy életen át. A karakter kicsit hasonlít egy gyermek-Rainmanre, mert gyorsan tanul, megmarad benne minden tudás első olvasatra és borotvaéles a gondolkodása. A csodagyerekre felfigyel a kormányügynökség is, és ráveszik, hogy dolgozzon nekik. A jófiú munkája során rájön egy nagyon különös dologra, így hát néhány rosszfiú a nyomába ered, hogy levadássza és felaprítsa. Természetesen van szerelmi szál is történetben, bár nem ez a lényeg – a színészek alakítása csodálatos. Kell ennél több?





Aréna

LEVÉLBOMBA

Newlocal

Arrgh.... Miért nincs élet a halál után? Így január elején, filozofikus hangulatban, az ember örömmel emlékszik vissza a szilveszterítékre (© Galla M.), a nagy bulikra, és a rengeteg ajándékre – ami gondolom, sokaknál új hardver-adalékkal bővítette kedvenc gépét. De inkább térjünk a tárgyra. Remélhetőleg mindenki kijózanodott már, látja a betűket (nem csak kis, ugráló, fekete maszatokat), tud kapaszkodás nélkül feküdni, szilveszter elmúlt, itt vagyunk mi! De semmi mellébeszélés, sok levél van hátra.

„Hi Newlocal !

Már rég nem írtam nektek és gondoltam most eljött az ideje. Ma elővettem a PC-X számait, mert szükségem volt egy pár címre, ahol segítséget találok HTML programozás ügyben. Sajnos a címek többnyire megváltoztak és így kérdéseim megválaszolatlanok maradtak. Jó lenne, ha tudnátok küldeni egy pár címet. Előre köszi!!!

Az újságokról annyit, hogy remek. Amit eddig kritizáltam a Pöcöixen, az az volt, hogy túlságosan kevés lapja volt, de ez a probléma már a múlté. Tetszik, hogy a CD-n rajta van a tartalma és ezt az újság elején is feltüntetik. A keresztretjvény is nagyon király csak kár, hogy soha nem érek rá beküldeni a megfejtést. Csak így tovább! Mellesleg végre előfizettem egy évre e szent lapot, nehogy véletlenül elmulasszam akár egyetlen számát is. Azóta is izgatottan várom, hogy végre kiragadhasam a postás kezéből a novemberi számot, amit remélem, hogy jó helyre fogtok küldeni mert a tagságimat a budapesti címekre kértem az újságot meg a németországira.

Na nem lopom az idődet tovább, megyek tanulni (vasárnap este ez a legocsmányabb dolog a Földön).

Ul: Tévedtem a rajztanárom sokkal ocsmányabb. Daniel. Sz."

Rengeteg HTML oldal van a világban: általában egyetemi szervereken, kolesz-szobák rejtette web-szervereken található az Internet legérdekesebb és általában leghasznosabb dolgai, tudományos és szabadidős információi. Sajnos ezek elég gyakran csak időszakos oldalak (pl.: a koleszos gyermek lefekszik aludni és kikapcsolja a gépét, vagy kirúgják a suliból MP3 terjesztés miatt), és nem mindig egyszerű becserkészni. Érdemes azt tenni, hogy amikor beletalálunk egy ilyen HTML oldalba, akkor az ott lévő hyperlinkeket, más oldalakra hivatkozásokat eltenni a Bookmark bejegyzések közé, így megőrizve legalább az információ forrás egy részét. Sajnos az „eltűnt” oldalakkal kapcsolatban nem tudok segíteni, de próbálj az Altavista keresőoldalain (www.altavista.com) kutakodni (vagy a magyar megfelelőjén, www.altavizsla.matav.hu).

Egyébként örömmel látom, hogy a karácsonyi levelezés hatására te is pátosza merültél, és előfizetted a szent lapot. Ha bármi nem stimmel, német cím – PC-X, magyar cím – tagsági kártya kombináció megvalósításával kapcsolatban, ne aggódj, írd e-mailt, vagy ha legközelebb itthon jársz, ugorj be az ügyfélszolgálatunkhoz, és megoldjuk. Tanulni: ocsmány, ám hasznos dolog, de egy rajztanár...ehehehehe... ehm... na elnézést. Most pedig egy kis helyzetjelentés:

„Helló mindenkinek + Neked Newlocalnak!
Utolsó óra, péntek kora délután kaja előtt és mindenki tiszta ideg. Hazamennék, de nem lehet-, éppen most felelünk TXT-szerkesztésből és én meg döngetek az Interneten. Szép kis anekdota, no de most jön a lényeg (bizony ám, mindenki érdeklődését szépen felcsigázom még a lényeg előtt). No, végül is meglett a Szt. Computer -már otthon is, ami a következőkből áll:

Sattul 664 BX/ATX alaplap, 64 MB 100MHz SDRAM, Inytel Szeleron 266-os gyenge proci 0.0 kB L2 cache-se, S3 Virg-ács Déiksz négy megabájt meköval, 15 col eLGé Aranycsillag diszpléj (ami plágendpléj-es), 32-szeres SONYYY céderom-olvasó ...és a szokásos kiegészítők szkanner meg nyomtató nélkül.

Egyéb: megnyílt 2 hete a ceglédi könyvtárban az Internet kávézató. Aki ingyenesen akar „információt gyűjtögetni” az intergalaktikus internetről a (new)local

lakosság soraiból, az lesheti 1 órán kersztül/nap. Izé: az angol nyelvű Windossz kilencvennyolc mindig haragszik egyes progikra (pl. Corel dro nyolc, meg Neccszkép C. 4.05HU, meg meg meg..) MI AZ OKA? ...no majd meg mesélek!

J. András"

Nehezen telik várakozással az idő, senki nem mondta, hogy nem. Leginkább pedig akkor, amikor az óra végét várja az ember. Kellemetes Interneteztetés a Sulineten, mérsékelt bosszankodás a Windows alatt nem egészen jól menő applikációkkal, esetleg egy kis PC-X olvasás a pad alatt (vagy sörivászat a hátsó sorokban...), ábrádozás „A” gépről. Milyen költői is ez a nap?! Várom újabb meséidet. Amúgy nekünk megy a Corel 8 Win98 alatt, gond nélkül – nálad lehet a baj (klassz géped van, bár jobb lenne a Virge helyett Monster Voodoo II).

„Hello Newlocal és PCX!!!

Orbán Bence vagyok, Debrecenből írok neked. Szeretném, hogy ha elolvasnád leveletem. Ugyanis lenne több kérdésem is, amit megválaszolhatnátok az Arénában. Előző írományomban már leírtam, hogy milyen jó az újság, ezért most a Cd-ről írnék néhány szót, illetve tennék fel néhány kérdést.

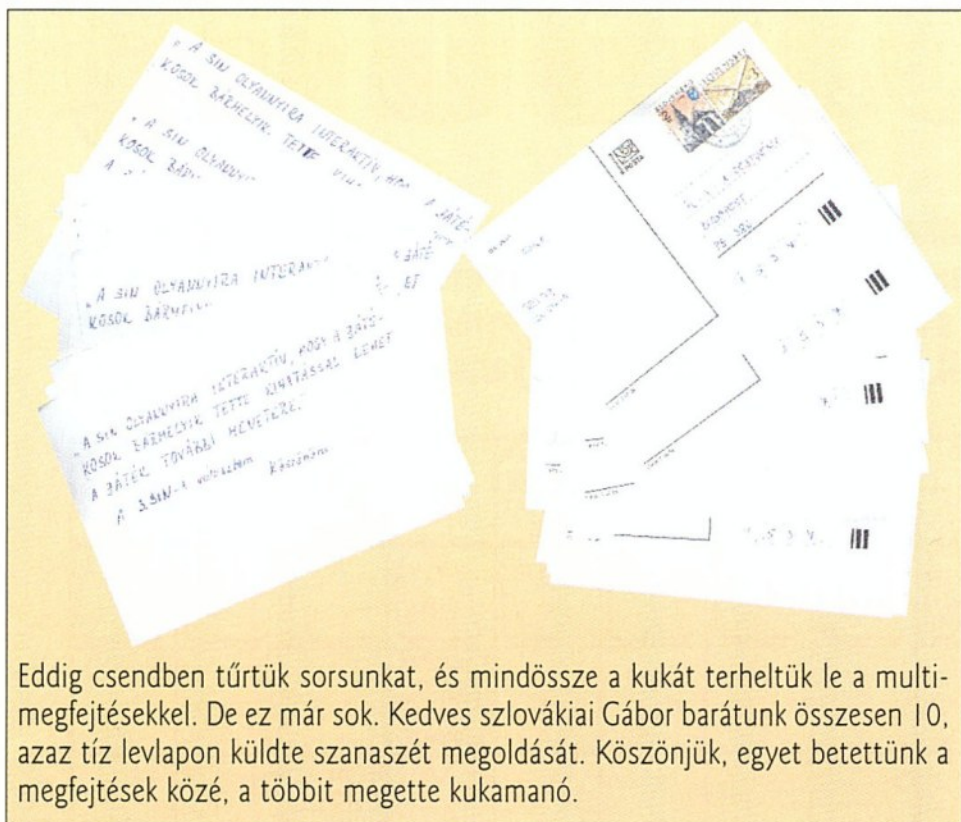
Milyen partyk anyagából válogattok a Demozónába? (avagy hogy is van ez a Demozóna?) Miért van az, hogy az ott lévő programok zenéit nem írják meg Sound Blaster-re? Lesz-e olyan játék a PC-X-ben ahol számítógépet lehet nyerni? Miért nem tudtam a 26-os CD-n a Pergament kitömöríteni? Mikor lesz a Mélyvízben faxoló segédprogram? Miért nem tudom telepíteni

A PC-X novemberi X-játékainak megfejtései és nyertesei:

X-MUSIC – (Sally Oldfield): CD-t nyert Németh Ágoston (Budapest), Dojcsák Annamária (Mándok), Kolláth Endre (Heves).

X-REJTVÉNY (A SiN olyannyira interaktív, hogy a játékosok bármelyik tette kihatással lehet a játék további menetére): Magyar Gábor (Budapest), ifj. Károlyi Sándor (Hajdúböszörmény), Barta Tamás (Nyíregyháza), Heimlich Dezső (Szlovákia), Bucsis Péter (Zalaegerszeg), Pálfalvai László (Szentlőrinc), Pócza Tamás (Sopron), Erdélyi György (Bócs), Borsos Ferenc (Zalaegerszeg), Tóth Csaba (Kecskemét).

A nyerteseknek levélben küldjük el az ajándékot. Gratulálunk!



Eddig csendben túrtuk sorsunkat, és mindössze a kukát terheltük le a multi-megfejtésekkel. De ez már sok. Kedves szlovákiai Gábor barátunk összesen 10, azaz tíz levélben küldte szanaszét megoldását. Köszönjük, egyet betettünk a megfejtések közé, a többit megették kukámanó.

az Internet Explorer-t? (telepítés közben kilép) Mikor lesz a PC-X User-ben a Basic programnyelvről szó? (tudom, hogy elavult programnyelv, de azért mégis lehetne valami róla...)

Hát ennyit szerettem volna. Szerencsére egyre többet kapok az újság mellé kettő CD-t. További jó munkát és Boldog Karácsonyt kívánok az egész szerkesztőségnek.

Köszönettel fogadjuk a jókívánásokat, és bár kissé lerövidítettem a leveled, de a lényeg azt hiszem megmaradt: a kérdések. Így hát jönnek a válaszok. Demozónáról annyit kell tudni, hogy partikra készült programokról van szó. A partikról annyit kell tudni, hogy ezek amolyan vérbeli billentyű kopogtatós, csapatversennyel megfűszerezett bulik, ahol rengeteg ifjonzseni (és néhány forráskód lopkodó...) megpróbálja bebizonyítani, hogy az ő általa írt program jobb, szebb, gyorsabb, mint a másiké. Van több kategória, amiben versenyre lehet kelni egymással. Ezek szerint van általában szortírozva a CD-n a gyűjtemény. Magyarországon is rendeznek rendszeresen partikat, sokszor a PC-X lapjain is olvasható a meghívó egy-egy ilyen rendezvényre. A 4 kilobyte-os versenykategóriában a Gravis hangkártyák egyedi hardveradottságait is sokszor kihasználják, amelyekhez nagyon rövid zenelejátszó programrészt kell csak beépíteni a programjukba, és ekkor több minden fér a 4 kilobájtba. Meg hát a GUS – minden nem-támogatottsága ellenére – jobban szól, mint a Blaster, ezért nem szólnak általában Sound Blasterrel a demók nagy része. Számítógépet egyelőre nem nyerhetsz tőlünk, de ajánlhatom figyelmedbe előfizetési akciónkat, ahol egy robogót sorsolunk ki tavasszal! Egyéb értékes ajándékokat is lehet betakarítani tőlünk, mert folyamatosan vannak játékok nálunk. Hogy miért nem tudod kitömöríteni a 26-os CD-n a Pergament? Mert nem kell, hiszen önállóan fut mind a DOS, mind a Windows alatti verzió, nincsenek tömörítve. Faxolni szeretnél? A Win98

telepítőlemezen találsz egy fax programot installálható állapotban. Egész jó, és együtt működik az Outlookkal és az összes többi Microsoft termékkel. Egyéb faxprogramokat is lehet találni, de mostanában nem rakunk fel belőlük egyet sem, ez igaz – minek? Nem hiszem, hogy sokan vannak közületek, akik igénylik. Az Internet Explorer melyik változata lép ki egyből telepítéskor? Csak azért kérdelem, mert az 5.0beta még na-

gyon gyermekcipőben van, és arról el tudom képzelni, hogy csak úgy kilép. A 4.0 pedig installálásnál több dolog miatt is kiléphet: nincs elég üres háttértároló, nem egyezik a verzió az operációs rendszerrel, és ki tudja még, de általában ezek szoktak problémát okozni. Viszont a hiba okát ki is írja, így megtudhatod, mi a bibi. A Basic nyelvről többet szeretnél tudni? Menj el egy könyvtárba (vagy antikváriumba :-)) és keress. Egyébként alapnak érdemes foglalkozni vele, megéri, mert egy elég jó szemléletet ad minden programnyelvhez. Viszont hamar meglátod a korlátait...

Végére pedig egy igazi műalkotás maradt, egy költemény. Newlocal búcsúzik, így Vlagyimir LevRov is. Sziasztok, és éreztétek át a költészet erejét.

„Téli Sanzon

1. Kinézek az ablakon, aA gyönyörű havas tájra,
S bár hó nincsen, se ablakom: benézek az újságoshoz máma.

Felkapom a kabátom, s rohanok, mint egy teve,
Kedvenc újságom a hónapban megjelent-e?

2. Odaérek az újságoshoz, s lihegve így szólok:
Gutten' Tag' karcsi bá' kéne egy Hot Dog, illetve bocsánat, nem hot dog kell,
Csak a decemberi újságocskám, kérem,
Én most szépen.

3. Azonnal adom – szólt Karcsi bá', s azon nyomban a PC-X nevű csoda a szatyorba pottyan.
Fereteges sebességgel teperek most már haza,
Miket írt e hónapban PC-X koma.
Ennyi talán elég már a: tegyétek fel a karácsonyfára.

Boldog karácsonyt PC-X team!

H. Béla, Budapest

**BOMBABIZTOS,
MINDEN SZÜK-
SÉGES VÉDELMI
BERENDEZÉS-
SEL FELSZERELT
BÁZISUNK
(KÓLA AUTO-
MATA, 3DFX-ES
TUTI GÉPEK,
CYBER BOODY)
VÁRJA A
TISZTELT
ÉRDEKLŐDŐ
FIATALSÁGOT.**

**PC-X KLUB
1012 BUDAPEST
MÁRVÁNY U. 17.**

**2 PERCRE A DÉLI PÁLYAUD-
VARTÓL – BEJÁRAT AZ
ALKOTÁS U. FELŐL.**



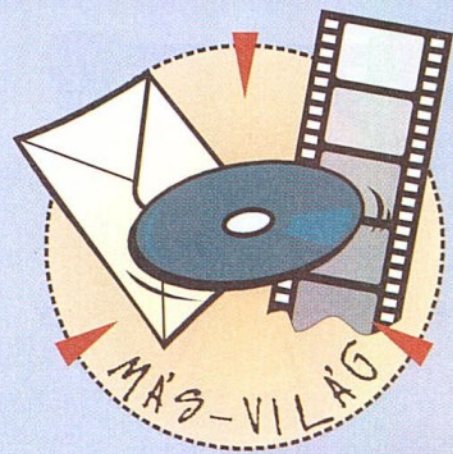
X-Rejtvény

Kissé megváltoztattuk rejtvényünket: mostantól Ervin rajzainak nem lesz képaláírása, hanem mindig ezt a poénsort kell majd beküldened. Viszont a nyeremények nem változtak: továbbra is tíz játékot sorsolunk ki a helyes megfejtők között! A levelezőlapra írd rá, hogy melyik játékot választod: 1. Heretic II, 2. War of the Worlds, 3. Fallout 2.

A BEKÜLDENDŐ SOR	MÉG-PEDIG	A FÖLD-GÖLYŐ	ISTEN OSTORAI	RITKA NŐI NÉV	VALAMINT ILJUSIN JELE	... ERGO SUM	MÉLYBE VET NÉMA HÍRI	MELY IDŐ-PONTBAN?	SENKI SEM TUDHATJAI SZURKOLÓ ÖRÖME	URÁN	A LANTÁN VEGY-JELE	TÚSZÚ-RÁSOS GYÓGY-MÓD	EGYFAJTA BÚTOR
U													
JÓLLAKOTTÁ LESZ, NÉPIESEN					ÖVÖLTŐ VÁLTÁS					KOMÁROM KÖZSÉG ARRÓL SZÁRMAZÓ			
					CSÜGG A VÉGEINI SZÉN		HIBÁZTATÓ RÉT				HATALMASSÁG LEMEZ-KIADÓ		
HÁNYAD, ARÁNY ÁLHALI				ÖSSZETAPADT SZŐR NÖVÉNY					LERAKAT ÜLŐHELY A PARK-BAN				
AFRIKAI NÉP TAGJA					CZUCZOR ÁLNEVE ÓRA MUTATJA		SUGÁR ARR A HELYRE VON		PAMUT, NÉPIESEN LITER				
								HÓGÖRGETEG RÓMAI KETTES					
RAJZOT ÁRNYÉKOLÓ MAGTALAN TŰZI EXA		LÉTEZŐ ÉPÜLET-SZÁRNY	ERRE A HELYRE LÉT		DEHOGYI JÓZSEF ATTILA VERSE		... MAIL ÁBEL, BECÉZVE		IGEN, OROSZUL ARAB PÉNZ		FESTŐ V., KÁROLY VÁC HATÁRAI	KÖRÖS PARTJAI TANÍT, TRÉFÁSAN	
					TÁJFUTÓ, KATALIN ERBIUM			VÍZLELŐ HELY MORZE-HANG					
SZÍNÉSZ-NŐ, ZSUZSA VÁGYAKOZÁSBA BELE-PUSZTUL HONOSÍT						LÓBETEGSÉG EGYELI				SZOMJ-OLTÓ FOLYADÉK			



Demozóna



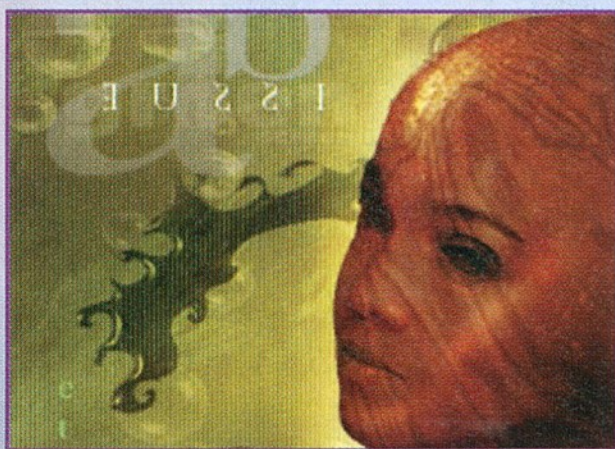
ÚJRA ITT A NAGY CSAPAT!

Újra a papíron! Visszakaptunk régi fényünket, és újra hónapról hónapra kürtöljük világgá a scene történéseit! Mai alkalommal az Exceed nevű csapattal randevúzunk, a dolog apropója pedig az, hogy ők nyerték meg nemrégiben az Evoke 98 elnevezésű, Németországban rendezett találkozót a Wild Demo kategóriában.

Eről a kategóriáról annyit érdemes tudni, hogy nincsenek korlátok, a demo elkészítéséhez bármit lehet használni. Leggyakrabban video animációk indulnak, legtöbb esetben ray-tracelt mozgásokkal és komoly szintű zenével – de volt e kategóriában már testfestés, élő zene és tánc is. Az Exceed animációt készített, de nem egy MPEG állományt vagy VHS videokazettát adtak be, hanem saját video tömörítő/lejátszó programmal készült animációt. A demo így is terjedelmes, 66 mega körüli, ezért a CD-re nem tettük fel: helyette a közelmúltban zajlott külföldi partik anyagából találtak válogatást.

Basq: Kik vagytok, kik a csapattagok, hogyan kerültek a teambe?

NNS & D-Lee: Ketten alapítottuk az Exceedet 1996 végén, ekkor Szombathelyen még nem volt scene. NNS programozik, fő szakterülete a 3D. D-Lee igazából a



csapat összetartója, olyasmi a funkciója, mint egy telefonközpontnak! © Először csak „helyi” szinten ábrándoztunk, de ez hamar megváltozott, hiszen már jó ideje Hawaii csapattagjaink is vannak: Imode, mint zenész, és Ts, mint pixel grafikus. A nagy áttörésünk igazából ezután történt, Miskolcra „érkezett” előbb React – szintén programozó, de elsősorban 2D-s effektekkel foglalkozik –, Antiq '97 után lépett be, majd idén a Flag'98 partyn két taggal is gyarapodtunk: Shaman zenészként, Warpig modellerként került a kötelékbe. Nem szabad meglepedezni persze Deansdale-ről, aki még a Rage'97-en lépett be hozzánk, miután feloszlott a Shock. Ő szintén zenész... (Külön gratula neki, mert ha jól látom, egész jó kis díjat nyert a DJ pályázatunkon...)

Basq: Honnan jött az Exceed név?

D-Lee: Mindenképpen valami extravagánsat akartunk: magyarul felülmúlást jelent, ezzel is ki akartuk már akkor fejezni, hogy komolyak a szándékaink. Úgy tű-

nik, sikeres választásnak bizonyult, mert jól lehet vele designolni.

Basq: Milyen eredményeket értetek el eddig Magyarországon, illetve külföldön?

Shaman: Elégé feltörekvő a csapat, hiszen idén a P*na... Upsz, szabad ilyeneket írni? (Basq: ha ezt a sort olvasod, akkor szabad ☺) Tehát a 64kb intrónk elégé nagy fölénnyel nyert, majd az első demónknak, a Rip-Rapnak is sikerült győzedelmeskednie, megérte a két hónapos fáradásunkat.

Deansdale: Általánosságban elmondható, hogy a csapat sikeresen szerepel a zenei, illetve a számítógépen készült kép kategóriában.

NNS: Tavaly Dániában a The Partyn nagyon örültünk, hogy Imode hatodik lett zenéjével, idén már más kategóriákban is le szeretnénk tenni a névjegyünket. A külföldi szereplésünket igazából a Freefallal kezdtük meg, az Evoke '98-on, Németországban, a Wild Demo kategóriában.

Basq: Mesélnétek erről az akcióról bővebben?

Warpig: Körülbelül egy évig tartott a teljes munka, még az előző csapatunkkal kezdtük el, Shaman írta hozzá a zenét, Ketchup barátunk kódolta az animáció-lejátszót, én készítettem az objektumokat, textúrákat, és persze az egésznek a mozgását.

Shaman: Még Loop!-ként készítettünk egy Wild Demot a Scenest '97-re. Ez akkor nem kapott elég figyelmet, hiszen Magyarországon sajnos több teret engednek a lamerdemóknak és hasonló mulatságos produkcióknak. Kint egyértelműen nagyobb az elismerés, más csapatoknak is csak javasolni tudjuk, hogy mérkőzzenek meg a külföldiekkel!

Basq: Ezért indultatok ti is az Evoke'98-on?

D-Lee: Igen. Évek óta jó a kapcsolatom a német scenerekkel, és szerettem volna őket személyesen is

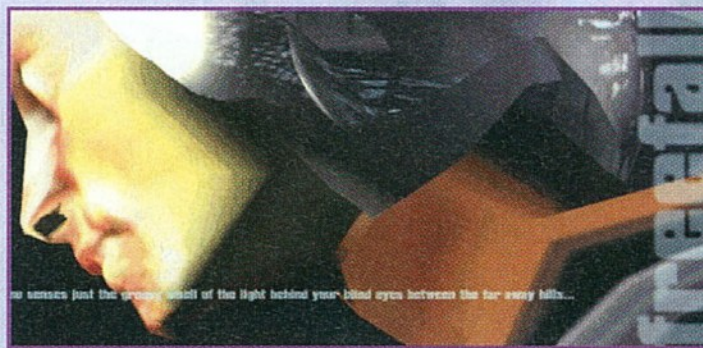


Basq

megismerni. És persze nem titok, messze jobb a díjazás.

Basq: Ha már itt tartunk, mit kaptatok ezért az első helyért?

Warpig: 170 DM, egy AGP-s minőségi videokártyát, il-



letve egy klassz operációs rendszert: a BEOS-t. Ugyanennyit kapott az első helyezett PC-s demo is.

Basq: Mi a különbség tapasztalatotok szerint egy magyar és egy külföldi parti között?

React: A The Party hatalmas, három pavilonban volt megtartva.



D-Lee: Az Evoke sokkal kisebb, épp ezért a hangulat családias volt. Oda az emberek tényleg versengeni mentek, nem játszani. Magyar partin ilyen ritkán látni.


Deansdale: Kissé le vagyunk lombozódva a hazai mezőnytől. Külföldön jobb a helyzet, elsősorban az északi országokban.

Basq: Szerintetek hogyan lehetne javítani a magyar scene-n?

Shaman: Például teljesen fölösleges lamercompot tartani. Igazából már csak négy nagy kategória kellene: Demo, Intro, Zene és Kép, ez utóbbi jó nagy limitekkel, hogy ne agyoneffektezett montázsokat lássunk.

Deansdale: Ja, és kevesebb, viszont jobb minőségű partyt.

Basq: A partikon kívül hol lehet titeket elérni?

React: Írhattok az exceed@inf.bme.hu-ra, de pár sort angolul is, hogy a hawaiiak is értsék. Illetve talán hamarosan elkészül a: www.inf.bme.hu/~exceed. Ha meg érdekelnek a demóink, meg úgy általában a scene, akkor: ftp://demo.cat.hu. 



Cut off

HANGMINTA KOLLEKCIÓ

Napjainkban egyre több hangminta CD-vel találkozik az ember. Aki igazán ezzel foglalkozik, az tudhatja, hogy a sample CD-k mindig változatos formában jelennek meg.

Ez alatt azt értem, hogy vannak olyan hangminta gyűjtemények, melyek 74 perces audio formában vannak (ekkor kb. 100 szám van a CD-n), vagy a különböző hangszer-gyártó cégek saját formátumú mintáit tartalmazzák (pl.: Akai, Roland). Az is elképzelhető, hogy az egész gyűjtemény a közismert .WAV formátumban van: a most hozzám került Cut off hangminta kollekción ez utóbbi csoportba tartozik. A .WAV file-okat egyébként sok sampler-gyártó

cég is alkalmazza, ezért nem csak házi, hangkártyás használatra lett kitalálva. Az elsődlegesen megcélzott piac ez esetben viszont valóban az otthoni felhasználók köre volt. Az 500 MB-nyi hangminta mellett 100 mega demo szoftvert is találhatunk, melyek között ott szerepel a közismert Techno Maker és a Music Maker is. Ezek alapvetően nem komoly zenélésre kitalált progik, inkább csak unatkozós, esős időre való: az ember az előre kész grooveokat egymás után



Skywalker

pakolgatja, aztán örül, hogy milyen jó kis zenét csinált. Persze néhány komolyabb zenei szoftver is található a CD-n, ilyenek a SAW Plus, a Re-Birth vagy a Sound Forge. A szekvenszer programok közül is csak a félprofesszionálisak kerültek fel a gyűjteményre. Ne feledd: ezek csak demo verziók, azaz tényleg csak arra jók, hogy meg-lásd, mire képesek.

A felvett dobkészletek sajnos szinte a legalapvetőbbek (808, 909, stb.), és az igazsághoz hozzátartozik az is, hogy az 500 MB-ot jobban is ki lehetett volna használni: a dobhangoknál például teljesen felesleges a sztereo hangzás, hiszen 90%-ban monóban használjuk őket. Néhány könyvtár azonban meglepően jó loopokat tartalmaz, és a basszushangok is nagyot szólnak. Szerencsére ezeknek a száma sem csekély mennyiség, szóval TRACKERESEK FIGYELEM! Ez nektek lett kitalálva! A NetNet Kft. hangminta gyűjteménye az Automex üzleteiben kapható (vagy hívd a NetNet-et: 06-23-377-084).

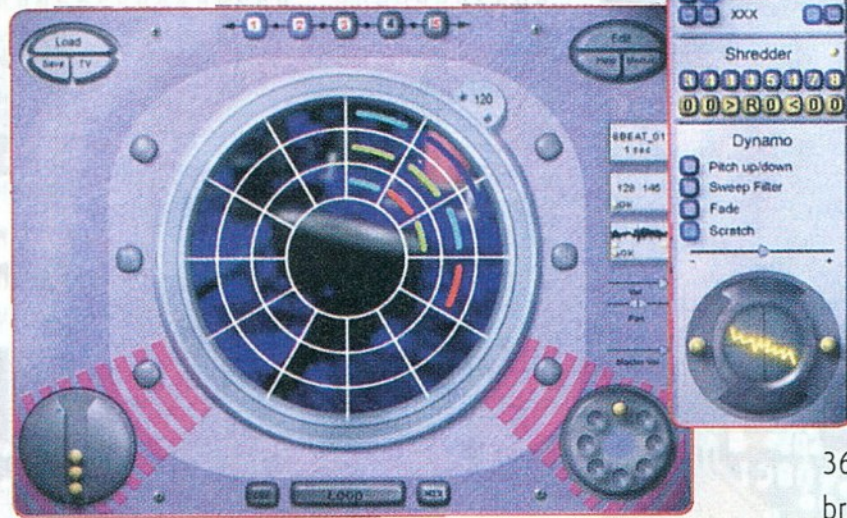
Media Dj

LEMEZLOVAS A MONITORON

Bevallom, sohasem kedveltem azokat a progikat, amelyeknek nincs más feladatunk, mint hogy az előre elkészített dallamokból és groove-okból készítsenek el egy számot. A Media Dj azonban mégis tetszett...

A Media Dj valószínűleg azért tetszett meg, mert a dupla CD baromi jó mintákat tartalmaz: a plafonon voltam, hogy milyen jól szólnak ezek a grooveok. Igazán kár, hogy nem volt leírás a programhoz, mert így meglehetősen sokat kell vele szórakozni, hogy végre rájöjjön az ember, hogy mi mire való. Tudtommal tényleg DJ-k számára fejlesztették, de nem tudom ki az a DJ, akinek a pultja mellett ott figyel egy PC is. Lehet, hogy Németországban van egy-két elveteremült, de szerény kis hazánkban még biztosan nincs. (Épp ellenkezőleg: nem is egyről tudok, akik aktívan használnak efféle progikat saját műsorukhoz, nem

is beszélve a megszállottokról, akik mondjuk Settlerseznek, Quake-eznek – Mr. Chaos.) Éppen ezért inkább azoknak ajánlom, akik a Techno és Music

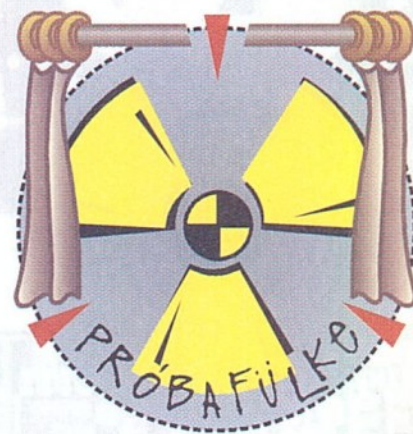


Makerért is teljesen odavoltak. Ha így van, akkor ezentúl biztos a Media Dj-t fogják használni. Kezelőfelületét nem tudom semmihez hasonlítani, talán csak annyit mondom, hogy három koncentrikus kört osztottak fel 12 szeletre, s az így keletkezett cellákba lehet a hangmintákat bepakolni. Az egy szeleten belüli hangminták egyszerre szólalnak meg. A CD-n lévő hangok tempó szerint vannak csoportosítva, ennek ellenére a különböző sebességű hangokat is tudjuk együtt használni. Ez úgy történik, hogy a körök mellett be kell állítani a tempót, és így a Media Dj a más tempójú hangokat is erre a sebességre állítja.

Ezt a funkciót time stretchingnek szokták nevezni, mert csak a minta időtartama változik, a hangmagassága nem.

A két CD különböző stílusú hangszereket tartalmaz, az egyikben inkább a modern (techno, house, dance), a másikon pedig inkább a klasszikus irányzatok képviseltetik magukat. Maga a Media Dj winchesterről fut, amin kb. 16 megát foglal: ebből ki tudod következtetni, hogy összesen hány minta került a két CD-re! Ha esetleg maga a program nem is tetszik, érdemes hangminta tárnak megvenni! Hazai forgalmazója a Proline Kft. (Tel/Fax: 367-8299, e-mail: hproline@hungary.net), ára bruttó 8000 Ft.

Waldorf Pulse



A ZSÍRSERTÉS

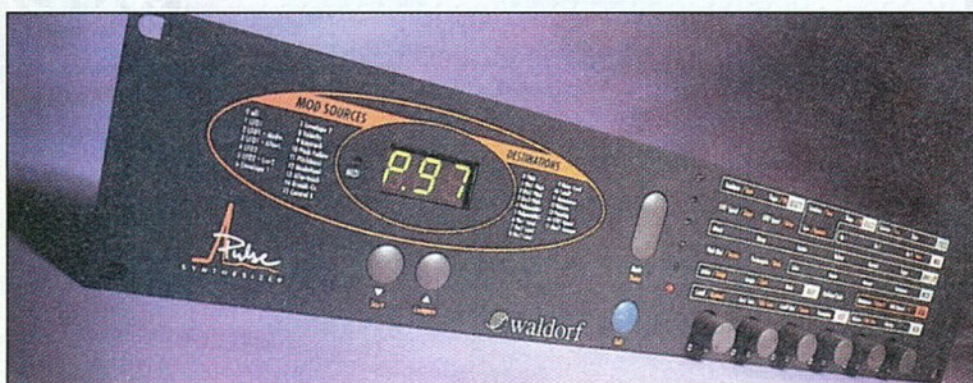
Az új évben is szeretnék sok érdekességgel szolgálni nektek, éppen ezért bemutatok nektek egy valódi, eredeti, analóg szintetizátort. A Waldorf Pulse és a Pulse Plus remek példa lesz erre.

Réges-régen, mikor az első szintetizátorokat feltalálták, egy közepes nappali is kicsi lett volna, hogy elférjen benne egy olyan szerkezet, amit ma már egy-két rack magasságú szerkezetbe bepakolnak. A Waldorf Pulse egy teljesen monofonikus, 3 oszcillátoros analóg szintetizátor, az oszcillátorokat pedig kiegészíti egy zajgenerátor is. Teljesen a kor igényeinek lett kialakítva, hiszen minden

paramétere MIDI-vel vezérelhető, beépített arpeggiatora pedig a MIDI órajelekkel szinkronizálható. Honnan jött a zsírsertés név? Nagyon egyszerű. Ha valaki egyszer belehallgat a Pulse hangjaiba, akkor rájön, hogy nagyon vastag, „zsíros” a hangzásvilága, és hogy: „nagyon disznó...”


A Pulse 99 hangszínt tartalmaz, melyből 40-et RAM-ban, 59-et pedig ROM-ban tárol.

Az első 40 tónust bármikor el is menthetjük a saját helyére, természetesen a változtatásainkkal együtt. A Waldorf-nak még arra is volt ideje, hogy egy jó poént is belevigyen



Skywalker

az egészbe. A századik programhelyen egy véletlengenerátort találunk, amivel mindig új hangokat teremt a Pulse. Mindig, amikor erre a hangszínre váltunk, már egy másik hang fog szólni. Ebből is kiderül, hogy szinte bármilyen hangszínt ki tudunk keverni egyszerű, analóg szintézissel. Aki nem igazodik ki a Waldorf menürendszerén (nem bonyolult), akkor ajánlom, hogy a Waldorf homepage-éről töltsse le a hozzátartozó szoftvert, melynek segítségével a monitoron sokkal áttekinthetőbben állíthatjuk össze a hangszíneket.

A Pulse Plus nem sokban különbözik kisöcsétől. Régebbi, nem MIDI-s analóg szintiket lehet vele vezérelni, így végül is MIDI-ssé tevé azokat. A másik nagyon jó dolog, hogy az Audio In bemeneten érkező jeleket mind a 256 féle moduláció segítségével alakíthatjuk át. Akit komolyabban érdekel a cucc, az Absolute! bemutatótermében, a Wesselényi utca 27. szám alatt ki lehet őket próbálni. 

Mini Samplerek

YAMAHA SU-10


A mini samplerek utolsó fejezetéhez értünk. Ez alkalommal a Yamaha SU-10 -est ismerhetitek meg, ami árával és képességeivel a legjobb mini samplerek közé tartozik.

Az SU-10-re sokan azt hitték, hogy a CS1x szintetizátor kiegészítője – igaz, hogy a CS1x-en külön hely van neki fenntartva, viszont más szintikkel vagy akár önmagában is használható. Ez a tévhit valószínűleg onnan származtatható, hogy egyszerre jelent meg mindkét gépezet a piacon, ráadásul a színük is megegyezik, formája pedig – vajon miért ☺ – Yamahas. Egyszerre 48 hangmintát tud a memóriájában tárolni, ami kikapcsoláskor természetesen nem vész el. Bankonként 12 minta található, 12 pad-re kiosztva. A maximális mintavételezési frekvencia 44,1 kHz, szóval CD minőség. A legjobb beállításokkal a maximális felvételi idő 19 másodperc, ezzel szemben a legrosszabb minőségben 54 másodperc áll rendelkezésünkre.

Fokozza a profi hatást, hogy az LCD kijelző mellett egy ribbon controller található, ami manapság egyre divatosabbá válik a techno kellékek világában. Ehhez persze sok funkció rendelhető, például lehet rajta „szkreccselni”, a filtereket, vagy a hangmagasságot állítani. Ami külön tetszett, hogy a controller változtatásait elküldi a MIDI-n keresztül: ezzel akár egy másik szint paramétereit is változtathatjuk (a probléma csak az, hogy a kis kütyü fogadni már nem képes őket). A lejátszási módok között természetesen szerepel a loop, ráadásul többféle is. Nagyon profin beállítható a

start- és az end pointok értéke. Ezt úgy kell elképzelni, mint az FT2-ben vagy a Scream Tracker-ben. A felesleges részeket a complete funkcióval törölhetjük, ezzel is memóriát megtakarítva.

Nagyon nagyot dob az External Filter és az External Scratch. A sampler audio bemenetén csak egy külső jelet kell beküldeni, és azon realtime-ban szkreccselhetünk vagy akár jól megszűrhetjük filterekkel. Természetesen itt a ribbon controller vállalja magára ezt a funkciót. A szkreccselés egy átmeneti memória igénybevételével válik valóra.

Hát ennyit a mini samplerekről. Ha az SU-10 érdekel valakit, akkor kipróbálhatja a Yamahánál (Pesti út 318., tel.: 257-1447), a sampler ára bruttó 97900 Ft. 





Hűtés 3Dfx-hez

HÜLETLENSÉG?

Sam. Joe

Még novemberben írtunk a 3Dfx teszt kapcsán a Voodoo chippek melegedési problémáiról. Akkor azt kértük, hogyha valakinek van jó és működő ötlete hűtésre, akkor ne kíméljen minket, ossza meg velünk. Több elképzelést is elküldtetek, így ígéretünket betartva helyt adunk nekik. A nem Voodoo alapú zsu-gák tulajainak is érdemes elolvasni a cikket, mert az ötletek könnyedén alkalmazhatók más, túlzott fel-forrósodásra hajlamos kártyákhoz is.

A lapvetően egyetlen módját tudtam elkép-zelni a baj orvosolásának, mégpedig azt, hogy hűtőbordát szerkesztek a kártyára. Magának a bordának a beszerzése egyszerű, szinte bármelyik elektronikai alkatrészeket forgalmazó üzlet-ben vásárolhatunk olyan idomokat, amelyek kis bar-kácsolás után megfelelnek a célnak. Ami viszont sok-kal nagyobb gond, az a megfelelő rögzítés. A kártya kialakítása miatt csupán egyetlen megoldás jöhet szóba, valahogy ragasztani kell. A ragasztóanyagnak olyan követelményeknek kell megfelelnie, ami miatt a hétköznapi anyagok nem jöhetnek szóba. Bírnia kell a chippek által kibocsátott hőt anélkül, hogy elengedne a melegtől, elég erősnek kell lennie, hogy elbírja a bordák súlyát, illetve fontos, hogy jól vezesse a hőt. Nos, itt tört bele a dologba a bicskám. Persze kaptam néhány „remek” ötletet. Volt, aki azt javasolta, hogy befőttes gumival rögzítsem a bordát, de én nem hi-szek a dologban, mert még nem láttam ilyen gumit hőálló kivitelben. A Siloplast nevű izé sem az az anyag, ami megfelelhetne a fentebb felsorolt követel-ményeknek, így ezt az ötletet is köszönjük, de inkább

ményt. Mivel valami ilyesmit szeret-tem volna én is készíteni, ezért csak pozitívan tudok nyilatkozni. ☺ Szép-séghibája, hogy a megfelelő hűtés ér-dekében magas bordák átnyúlnak a szomszédos kártya helyére is. A két bordáért ragasztószalag a bruttó 890 fo-rint igen jutányos, tehát ha valakinek felkeltette az érdeklődését, akkor bát-ran megrendelheti, utánvétellel szívesen szállítanak. (World Components Kft., Mosonmagyaróvár. Tel: 96/578-071).

A következő egy igazi „csináld ma-gad” megoldás, szállítója Gácsi „Coyote” István (coyote@elender.hu). Őt is adom neki a szót: „Szerintem a legjobb megoldás, ha egy tápegység-ventillátort szerelsz a gépbe. A hátsó takarólemeze-ket célszerű eltávolítani (hogy a hideg levegő valahol bejuthasson – a szerk.), és egy, a gépbe adott taka-rólemezt kiegyenesíteni, majd erre rézsútosan rászere-lni (bandázsszalag, szigetelőszalag) a ventillátort.

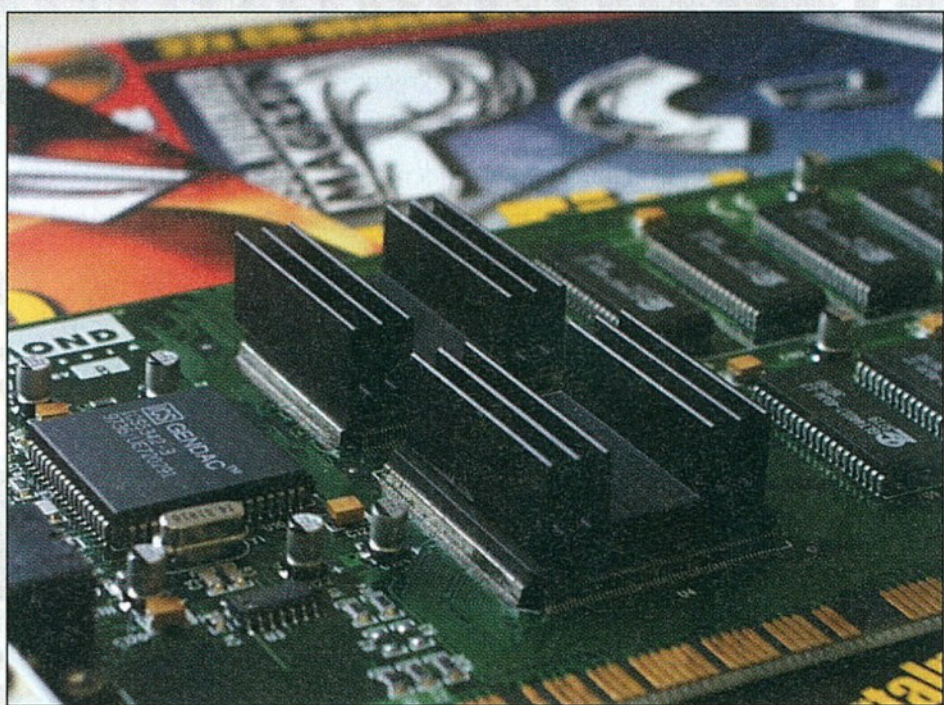
Ez a lemez egy csavarral rögzí-thető a hátlaphoz, szaba-don lebeg, így nincs rezo-nancia sem. A valóságban csak kb. 30 fok körüli szö-get zár be a kártya és a ventillá-tor. Ráadásul a levegő általá-ban pont a chipet éri. A gép belsejében meg érdemes rendet tenni, azaz azt a ra-kás kábelt valamilyen mó-don összefogatni, hogy mi-nél kevesebb dolog legyen a levegőáramlás útjában. A ventillátor mifelénk (Szom-bathely) 800 Ft körül van.” (Coyote képeket is készí-

tett, de sajnos azok nem voltak elég nagy felbontá-súak ahhoz, hogy ide kerülhessenek, így a CD-n lel-hetők fel.) Nos, ez a „Voodoo szélkerék” is olcsó, és a légáramlás megnövelésével eredményesen lehet hűteni a „forrófejű” zsu-gát. Szépséghibája, hogy el-foglal egy-két takarólemeznyi helyet a gépből, és

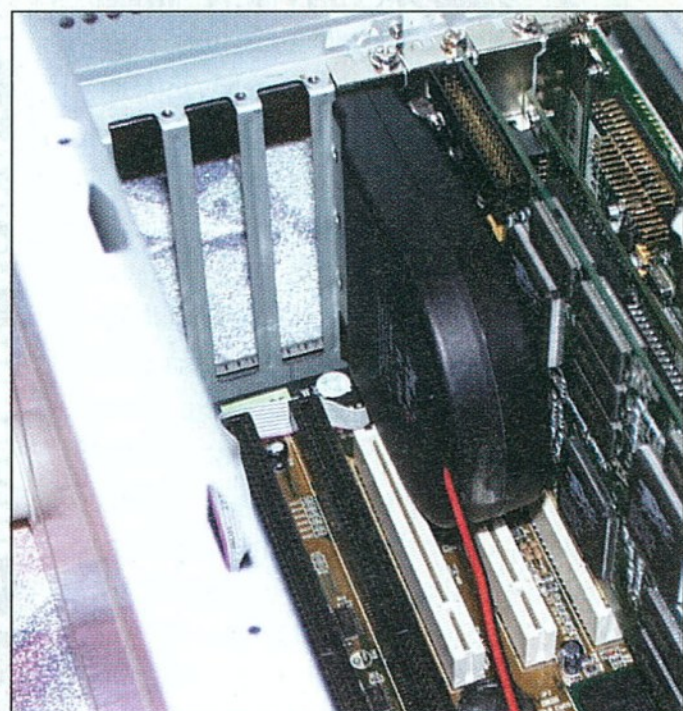
hogy a borítás nélkül maradt kártyahelyeken a kiste-sők imádnak zárlatot okozó tárgyakat bedobálni, va-lamint a por is hamarabb összegyűlik a házban, ille-tve némi kézügyesség is szükségeltetik a megvaló-sításhoz. De hogy az alapötlet mennyire jó, azt mi sem bizonyítja jobban, hogy a távol-keleti ipar is kínál ef-



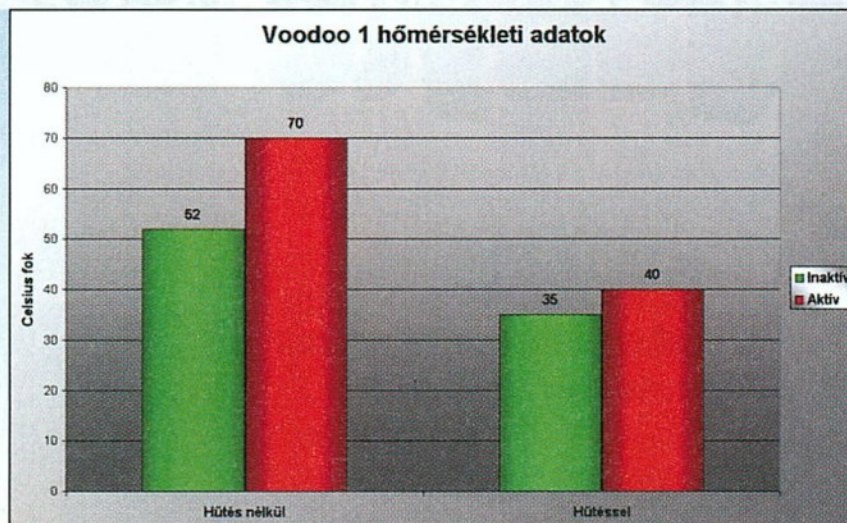
féle megoldást. A „Just Cooler FC-100” névre hallga-tó szerkentyűt a Mouse-House Számítástechnika Kft. juttatta el hozzánk (Kisvárd, Tel.: 45/406-158). Bruttó 2500 forintot kóstál, és profi kivitelezése a fentebb tárgyalt eszköznek. Nem kívülről szállítja a hideg levegőt a gép belsejébe, hanem belülről fújja ki a meleget, így nem gyorsítja a belső porlerakódást. A rögzítésre szolgáló takarólemez egyben a kiáramló levegőnek kiképzett szellőzőnyílás is, megfelelően rá-csozva kistesók ellen. A ventillátor burkolata átfordít-ható, így nem csak PCI-os vagy AGP-s kártyák hűté-sére jó, hanem ISA buszosokéra is. (Már ha létezik



nem. Aztán váratlanul befutott a kész és megfelelő megoldás, két, éppen Voodoo chipre méretezett hűtő-borda formájában, melyeken 1mm-nél is vékonyabb, hővezető fólia gondoskodik a rögzítésről. A novem-beri cikk alapján egy cég elkészítette a bordák proto-típusát, és elküldte azzal, hogy mondjak róla véle-



Az MP-TC segítségével sikerült pontosan megmérni, hogy mennyire melegszik fel a Voodoo chip, illetve, hogy mennyire hatásos az FC-100. Az inaktív állapotban azt értettük, hogy a fél órája bekapcsolt gépben a tétlen Voodoo chip mennyire melegedett fel, míg az aktív a félórányi Need for Speed 3 futtatás utáni állapotot jelenti. A hűtés nélküli érték egyértelmű, míg a hűtéssel az FC-100 folyamatos üzemelése melletti állapotot értettük.

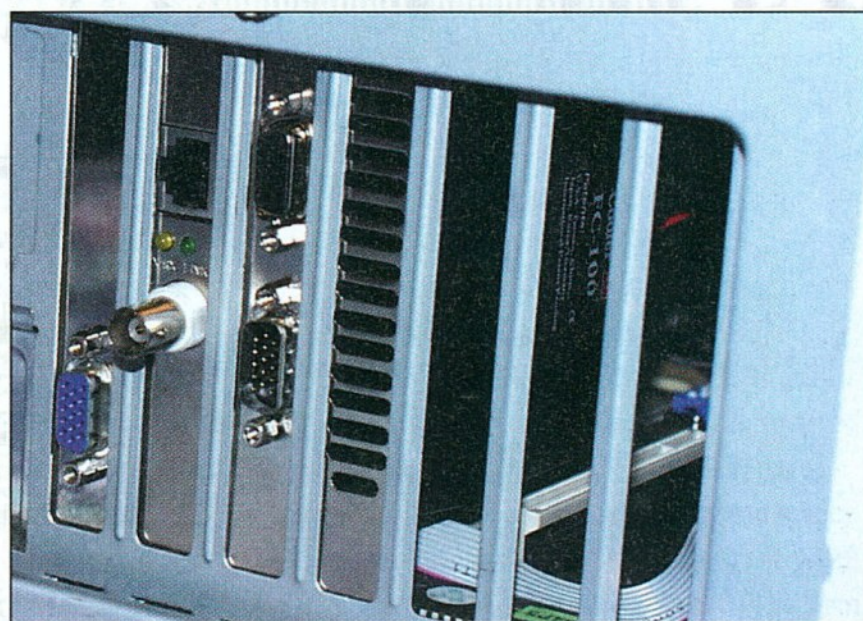


olyan ISA-s kártya, amit hűteni kell.) Hogy használatával milyen meglepően eredményesen hűthető a hűtenivaló, azt egy külön grafikonba foglaltuk. Egyetlen hátránya, hogy elfoglalja egy bővítőkártya helyét.

Aki szokott éjjel, alvó családtag mellett számítógépet működtetni, az tudja, hogy „csendes ventilátor márpedig nincs”. Ami nappal a gépből kilépve halk durzsolás, az éjszaka Rakéta típusú porszívós hangorkán. Ezért szerettem volna elérni, hogy az FC-100 – bármennyire is csendes járású egyébként –, csak akkor működjön, amikor arra szükség van. Így egy MP-TC nevű cucc segítségével megfelelően „High-Tech”-esítem. A kütyü lelke egy digitális hőmérő. Eredetileg állandóan bekapcsolt szerver gépek, külső házba épített HDD-k védelmére készült. A beépített hőmérő segítségével képes érzékelni annak az eszköznek a hőmérsék-

letét, melyhez az érzékelőt erősítjük. Ha a hőmérséklet 1 Celsius fokkal meghaladja ez előzetesen beállított értéket, akkor bekapcsolja a beépített, porszívóval ellátott ventilátort, illetve – ha van ilyen – a kiegészítő ventilátor csatlakozójára kötöttet. Kijelzőjén megjelenik az aktuális mért hőmérséklet, illetve beépített órája segítségével a pontos idő még a gép kikapcsolt állapotában is, ugyanis saját eleme táplálja a kijelzőt és a szenzort. Ha a mért hőmérséklet több mint 3 fokkal meghaladja a beállítottat, akkor az MP-TC villog és visít. A beépített órára azért van

szükség, mert további három kiegészítő ventilátort képes működtetni, három különböző, programozható időtartamban. A készülék segítségével meg tudtam mérni, hogy mennyire melegszik fel a Voodoo chip, mennyire hatásos az FC-100, illetve a Voodoo kártya inaktív állapotában féken tartottam azt. Az MP-TC ára a tudásához mért, a bruttó 8000 forint egy szerver esetében nem tétel. Kellemes meglepetés, hogy magyar nyelvű használati utasítást is adnak mellé. Az Accelerátor Kft-től kaphatsz bővebb információt (Tel.: 302-0585).



Bp. 1072 Dohány u 38. T/F: 322-4658
Dohány utca Nagydiófa utca sarok
www.aqua.hu

IBM 300MX, Tomato VIA+hangkártya, 3.2GB HDD, 32SD RAM, 32x CDROM, 1MB VGA hangszóró, 14" color monitor **110.800Ft** + ÁFA
Celeron PII 300-A 128k, Gigabyte BX, 5.1GB EL HDD, 64SD RAM 100MHz, 32x CDROM, 4MB VGA hangkártya, 15" color monitor **154.000Ft** + ÁFA

Tetszőleges konfigurációk összeállítását 1 napra vállaljuk

ALKATRÉSZEK TELJES KÍNÁLATA
A legjobb 3DFX árak!!!
Voodoo II és Viper kártyák folyamatosan akciós áron
Alkatrészekere 1 év, konfigurációkra 1 + 2 év garancia!

1145 Budapest Nagy Lajos király 121-123.
Telefon: 222-1270, 469-6000 Fax: 469-6006
H-P: 10-18h Faxbank: 233-3666/1024##
E-mail: info@lord.hu

Konfigurációk:

RULEZ

BRUTAL

BE(A)ST

A legRAMok!

A legvideókártyák!

A legwinchesterek!

A legmodemek!

A legjobb áron!

Új év, új konfiguráció!

Itt a METAL!



GigaByte alaplapok

FEJ-FEJ MELLETT

Sam. Joe

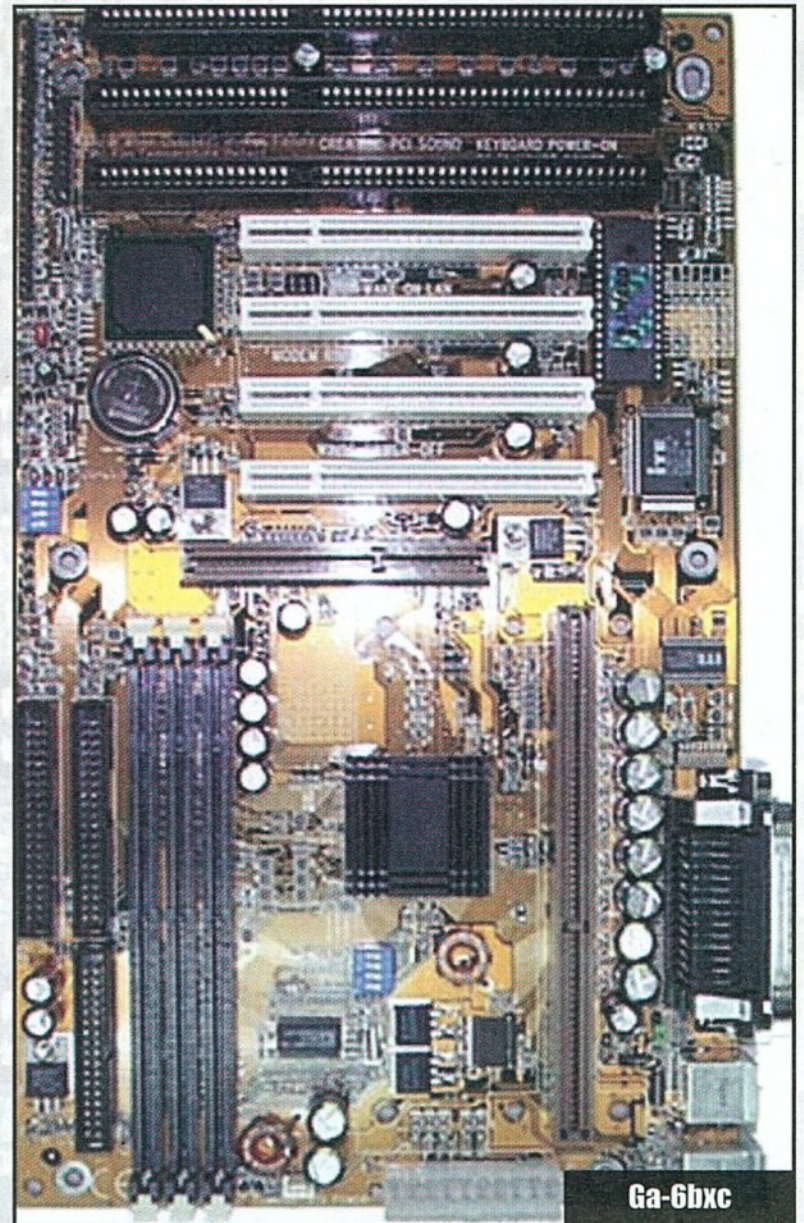
Egy időben a legtöbb alkatrészeket is árusító üzletben GigaByte alaplapokat ajánlottak, mint a távol-keleti termékek olcsó és megbízható reprezentánsa. Aztán sok helyről eltűntek. Örömmel fedeztük fel őket megint egy ismerős cégnél.

Mikor érdeklődésünkre felajánlották, hogy akár a teljes szortimentet elhozhatjuk tesztelni, akkor két pár alaplapot választottunk. Az első párosnál kíváncsiak voltunk arra, hogy van-e mérhető, érzékelhető különbség az AT és az ATX kivitelű PII alaplapok között. A második páros kiválasztásának apropóját az adta, hogy mostanában sok levelet kaptunk, ahol no-name, nem Intel chipsettel, Super 7 alaplapok problémáival kerestek meg minket. Ezért kértünk két GigaByte Super 7 alaplapot is, hogy megtapasztaljuk, jelentkeznek-e ezek a bajok.

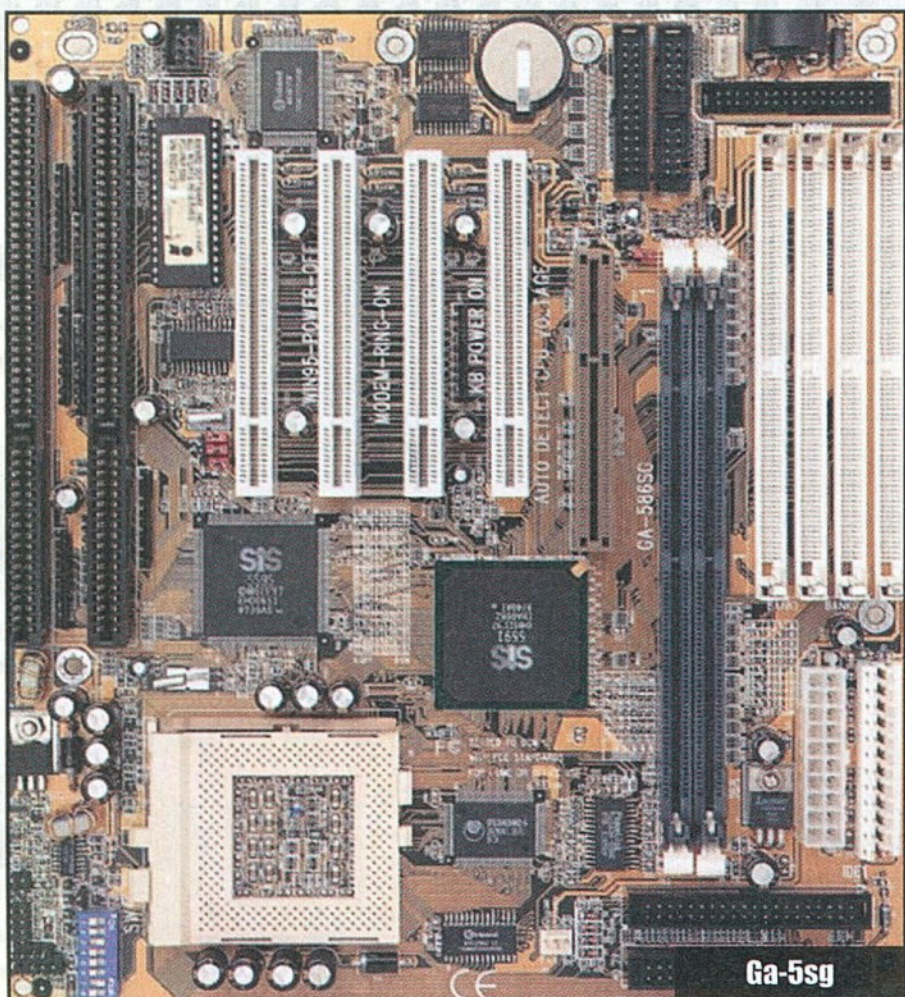
Sokan döbbennek rá régi gépük fejlesztésekor, hogy a processzor, az alaplap és esetleg még a RAM-ok cseréje nem elég, házból is új kellene, mert az ATX kivitelű alaplap nem illeszkedik a régebi. Nekik jelenthet megoldást a GA-6BA alaplap, az Intel BX chipsetére épülő lap ugyanis AT kivitelű. Cserébe azért, hogy megfér a régi házban, meg kell barátkoznunk néhány tulajdonságával. Hiába van négy PCI busza az AGP mellett, mindössze két ISA busszal rendelkezik, ami ha a régi gépből emeljük át a meglévő kártyáinkat, nem biztos, hogy elég. Gondoljunk csak be-

le: modem, hangkártya, hálókártya, ezek egy régebbi gépnél valószínűleg mind ISA-sak. A CPU, a RAM-ok foglalata, az IDE és floppy vezérlők csatlakozói olyan helyre kerültek, ahol lehetséges, hogy problémát fognak nekünk okozni a beszereléskor. Tehát vásárlás előtt győződjünk meg arról, hogy nem lóg-e be egy alattomos drive-bölcső a kritikus helyekre. További hátránya, hogy a Socket 7 kivitelű lapok mintájára az USB ugyan kiépítésre került a lapra, de a kivezetés nem „szériatartozék”, azért külön kell fizetnünk. Mindezek után jogosan adódik a kérdés, hogy vajon sebességben eltér-e egy ATX kivitelű BX chipsetes alaplaptól.

Ebben a tekintetben a GA-6BXC névre hallgató társához hasonlítottuk, mely szolgáltatásait tekintve szinte teljesen megegyezik a 6BA-val. Persze itt az USB már kiépítésre került. A soros és párhuzamos portok, a PS/2-es billentyűzet és egérsatlakozók az ATX szabványnál megszokott „emeletes” kiépítésben kerültek kialakításra. Még ISA buszból is több jutott rá egyel. 300 MHz-es Pentium II-es processzort alkalmazva „motornak”, csak hajszálnyi eltérést sikerült mérnünk, azt is valószínűleg csak a teszteléshez használt programok szórása miatt. Eredetileg azt terveztük, hogy egy grafikonon foglaljuk össze az eredményeket, de mivel az adatokban nem mutatkozott eltérés, ezért értelmetlen volt grafikont készíteni (különben is, a grafikonok bemutatásával mostanában kissé hadilábon állunk ☺). Érdekes, hogy az ATX kivitelű 6BXC nettó 24000, míg az AT kivitelű 6BA 26400 forintot kóstál.

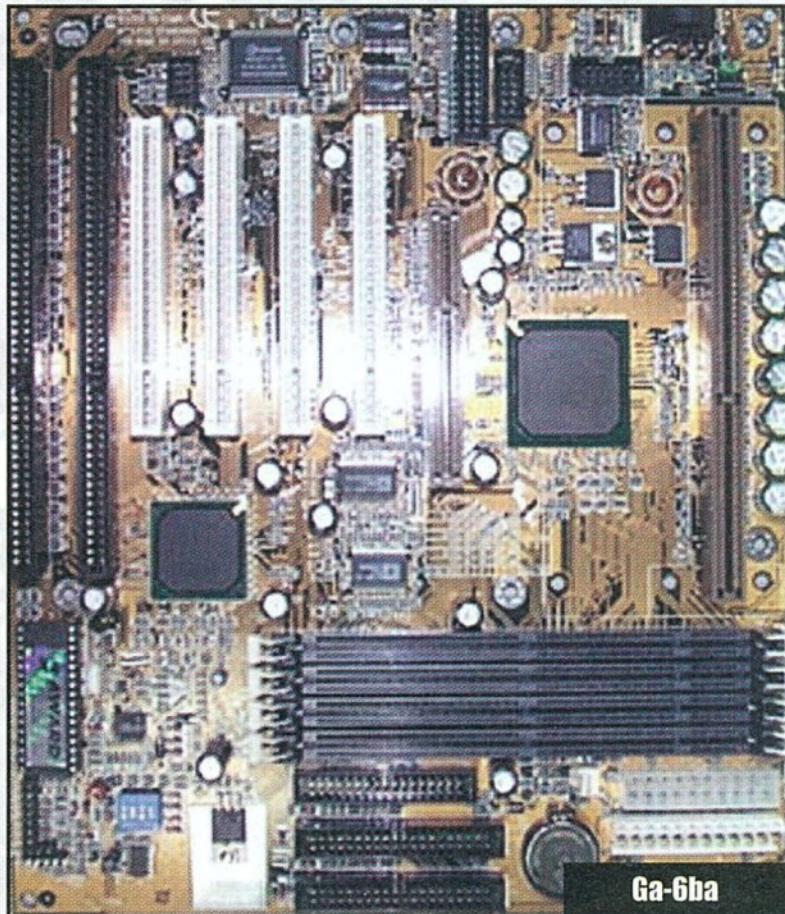


Ga-6bxc



Ga-5sg

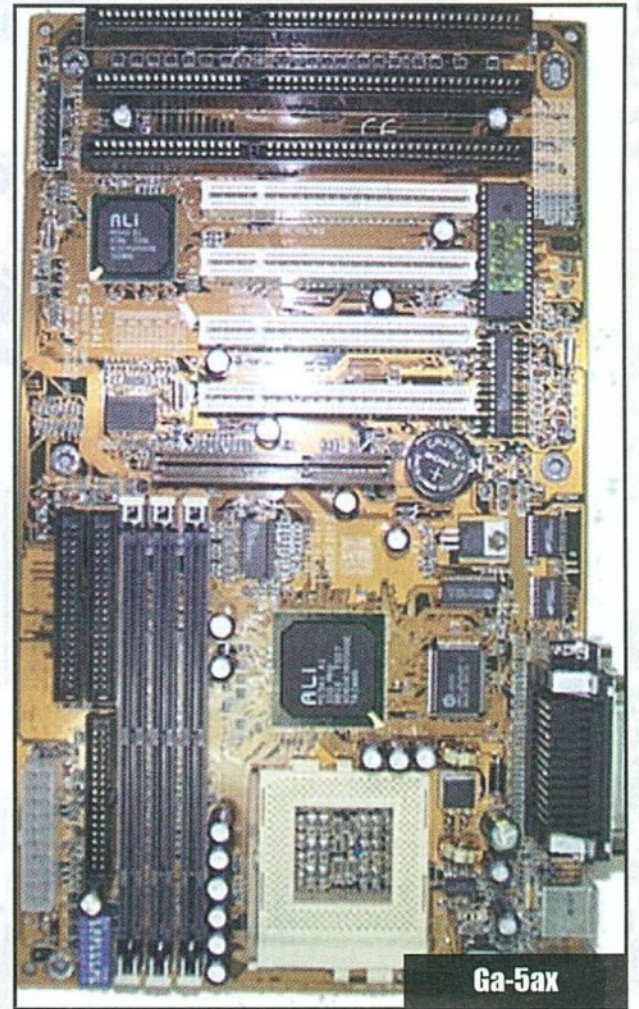
Mielőtt a Super 7 alaplapok problémáiba mélyednénk, nem árt tisztázni – sokadszorra –, hogy mi is az a Super 7 alaplap. Mikor az Intel felhagyott az utolsó ilyen foglalatba illeszkedő processzorainak a gyártásával, a leggyorsabb CPU-ja a 233MHz-es Pentium MMX volt. Ez 66Mhz-es buszfrekvencián működött. A többi gyártó nem dobta sutba ilyen hamar a Socket 7 foglalatot, és kihozott olyan processzorokat, melyek ebbe a fajta foglalatba illeszkednek, de magasabb buszfrekvencián, eltérő üzemi feszültségeken működnek (pl. AMD K6-2 3DNow!, IBM MII P300+). Az olyan alaplapokat nevezük Super 7-nek, melyek alkalmasak ezen a processzorok kiszolgálására, képesek a 100MHz-es buszfrekvencia szolgáltatására. Érthető, hogy ugyan az Intel a legnagyobb alaplapi chipset gyártó, de mivel nincs ilyen Socket 7-be illeszkedő processzora, ezért hozzájuk való chipkészlete sincs. Ez a piaci szegmens tehát megmarad az olyan kisebb cégeknek, mint az ALI vagy a SIS. Itt jönnek a problémák. Ezek a chipkészletek annyira újak, hogy még nem ismeri őket a Win95/98, használatukhoz az alaplapok-




hoz, az Intel Pentium II-höz, pontosabban az azt kiszolgáló hivatott chipkészletekhez optimalizálják a kártyákat. A problémák, melyekre még a bevezetőben utaltam, mind olyan kellemetlenségek – össze-vissza működő energiatakarékosági funkciók, vacakoló videokártyák, sleep módból nem feléledő HDD-k –, melyek hibás driverekre, BIOS-okra vezethetők vissza. Mindezek után nem kell magyarázni, hogy nagyon fontos, hogy olyan Super 7 alaplapot válasszunk, melynek normális, elérhető támogatása van, mert ezek a hibák BIOS és vezérlőprogram frissítésekkel orvosolhatók. A nálunk járt két GigaByte Super 7 alaplap szerencsére ilyen. A GA-5SG100 SIS chipsetre épül, hagyományos AT ki-

hozott driverrel „ki kell okosítani” az operációs rendszert. Hogy a dolog még bonyolultabb legyen, a Super 7 alaplapon megtaláljuk az AGP buszt, hiszen a legújabb videokártyák már mind ilyen szabványú csatlófelülettel készülnek. Ezen kártyák gyártói a leggyorsabb, és előbb-utóbb a legelterjedtebbé váló processzor-

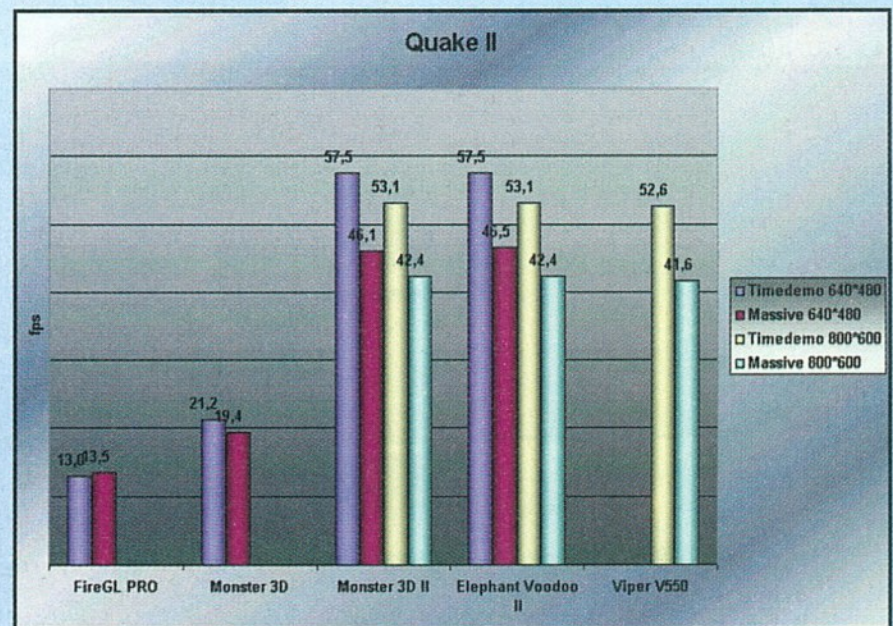
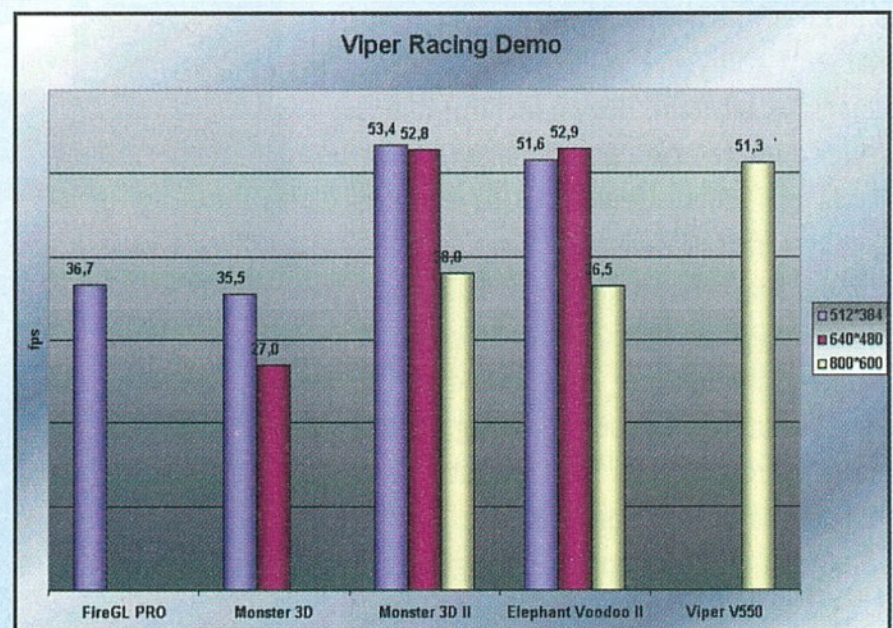
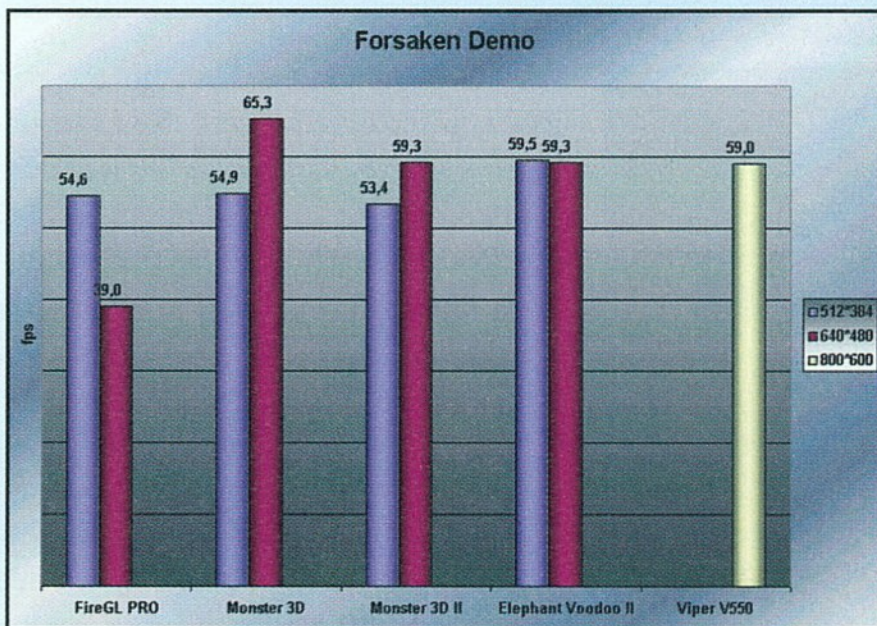
vitelű, míg a GA-5AX ALI chipkészletű és ATX kivitelű. Mindkettő 512 KByte cache memóriát hordoz magán, de kiépítettségüket, kialakításukat tekintve ugyanazokat az eltéréseket mutatják, mint a fentebb tárgyalt 6BA, illetve 6BX. Hogy a dolog még kísértetiesebben hasonló legyen, itt sem tudunk számottevő sebességkül-



lönbséget mérni egy AMD K6-2 300-as CPU segítségével. A két alaplap ára is csupán minimálisan tér el, az egyik nettó 16000, a másik 16500 forint. Az alaplapokat az Accelerátor Kft-től kaptuk (Tel.: 302-0585). 

HELYREIGAZÍTÁS

Előző számunkban a 68. oldalon kissé megkavartuk a nagyérdeműt (illetve tökéletesen leegyszerűsítettük a problémát): gondolom sokaknak feltűnt, hogy a három táblázat tökéletesen egyforma volt. Íme a mérések eredménye, immár hibátlanul.





DVD lejátszók

SONY DVP-S715 ÉS PANASONIC DVD-A350EC Schuerue

A számítógépbe építhető DVD ROM-ok ára folyamatosan csökken, és már a magyar boltokban is megjelentek a DVD videolejátszók. A készülékek közvetlenül a TV-re kötve képesek DVD filmek lejátszására, képességeiket tekintve pedig messzemenően alkalmasak arra, hogy a házimozsi rendszerek alapjai legyenek.

Mikor felvetődött az ötlet, hogy nézünk körül az asztali DVD-k piacán, azt hittem, hogy a gépből már ismert meghajtó + dekóderkártya párost látom viszont önálló házba szerelve. Azt pedig, hogy ezek a készülékek 10 bites digitális/analog videó-konverterrel rendelkeznek (szemben a legtöbb PC-s 8 bitessel), amolyan igen kevesek számára érzékelhető HighEnd csilli-villinek tartottam. Hát nem lett igazam, leraktam a hajamat a képminőség és színtelítettség látán. Sajnos a valódi dolby hangzást nem igazán volt alkalmam tesztelni a megfelelő berendezések hiányában, bár bemutatóteremben már volt szerencsém igazán jól belőtt surround rendszerhez. A minőségi különbséghez még az is hozzáadódik, hogy ezt TV fotelből, elterpeszkedve lehet nézni, nem pedig egy íróasztal előtt görnyedve, a monitorra tapadva. Kellemesnek találtam, hogy a feliratot mindkét készülék a fekete csíkra pozícionálja (már ha szélesvásznú a film). Szintén közös jellemzőjük, hogy nemcsak DVD, de Video CD és Audio CD lejátszására is képesek. Ennyi ömlengés után inkább nézzük a két készülék szolgáltatásait. Azt még el kell mondjam, hogy a bemutatott típusok a két nagy szórakoztatóelektronikai óriás DVD kínálatának felső osztályába tartozó berendezések, kisebb tudású (nem minőségben, csak szolgáltatásban, csatlakoztatási lehetőségekben) berendezéseket is kínálnak, olcsóbban.

Sony DVP-S715

A TV-hez EuroAV (scart) csatlakozóval célszerűbb hozzákötni, ebből rögtön kettőt is kínál, így a videó jelét egyszerűen keresztül lehet vezetni a DVD-n, de természetesen kompozit videó kimenet is van. Az utóbbit használva, vagy ha erősítőre akarjuk kivezetni, akkor a sztereó hangkimenetre is szükségünk lesz. Hi-Fi technikával jobban elerestett használókat digitális audio kimenettel kényeztetni, mind optikai, mind koax formájában.

A készülék előlapján számos vezérlőgomb (play, stop, ugrások) mellett a CD játszóról ismert (véletlen, ismétlés) kapcsolók kaptak helyet, valamint a JOG kerék és a DVD menü gomb is fellelhető. Az előbbi egy léptető, illetve lejátszási irányt és sebességet meghatározó, forgatható kerék, az utóbbi pedig egy négyirányú kapcsoló, ami benyomva az Enter szerepét is betölti. A távirányítóról minden kényelmesebben vezérelhető, jó néhány funkció kiemelve kapott helyet, külön gombon. A már említett funkciók mellett közvetlenül érhetjük el a hang, felirat és nézőpont csatornákat, valamint innen tudjuk a film vagy zene tetszőleges pontjától tetszőleges pontjáig történő, folyamatosan újratekintett lejátszást ki-



választani. Kicsit körülményes azonban a válogatás a lehetőségek között, mivel a lehetőségeken csak egy irányba lehet végiglépni. A JOG kontroll itt körülöleli a menüt vezérlő kapcsolót, de annak használatára nem árt odafigyelni, mert kicsit túl könnyen jár, vagyis könnyű az Enter megnyomása közben odébb lépni a kiválasztott pontról. A távirányító nemcsak a DVD-t tudja vezérelni, de a SONY TV-k jó néhány funkcióját (csatorna, hangerő, képarány, ki-be kapcsolás) is, valamint a legfontosabb gombjai diszkrét zöld fényrel fluoreszkálnak a sötét szobában.



néző, amin a legfontosabbak (szinkron, felirat és nézőpont) külön gombon kaptak helyet. A ritkábban használtakat, akár csak a számbillentyűzetet, egy kis lehúzólap védi. A mini joystick a DVD filmmenüben való mászkálásra, kiválasztásra használható, illetve a képernyő felső szélére kirakható menüben is ezzel lehet mozogni és változtatni a lehetőségek között. A kis grafikus me-

A különféle nyelvi, videó, hang és egyéb, például biztonsági beállításokra egy háromlapos, szöveges OSD menüben van lehetőség. Nyelvek közül sajnos a magyar nem szerepel lehetőségként, de ez csak a készülék menünyelvében jelent áthághatatlan akadályt, a DVD-re vonatkozóan a kódját (1229) megadva már ezt fogja választani. A készülék opciói között tudjuk meghatározni többek között, a használt TV képfarmátumát (16:9 vagy 4:3) a videojel típusát (S-Video, Video vagy RGB), valamint a digitális hangkimenet adatformátumát (PCM, Dolby Digital, MPEG) is, de a szülői kódot is itt lehet rögzíteni, megváltoztatni. A DVP-S715-ről még tudni kell, hogy nemcsak egyszerűen lejátssza a zenei CD-eket, de ezt külön üveglencsés optikával teszi, 96 kHz-es mintavételezésű 24 bites D/A konverterrel, akár csak a csúskategóriás CD lejátszók – rendelkezik szabályozható hangerejű fejhallgató aljzattal is, csatlakozói pedig aranyozottak. A fényképen látható, mostanában rene-

szánszát élő arany színű kivitel mellett természetesen fekete színben is forgalmazzák. Ára a márkakereskedőknél 219 900 Ft ÁFÁ-val együtt.

Panasonic DVD-A350


A hátulján több csatlakozó van, mint egy közepes keverőpulton, de szükség is van rá. A TV és egyéb készülékek felé EuroAV (2), S-Video vagy kompozit (2) csatlakozón keresztül tud jeleket küldeni. Hangkivezetésből is igen széles a kínálat, sztereó csatlakozó, teljes surround (első jobb-bal, hátsó jobb-bal és középsugárzó, valamint subwoofer) csatlakozókészlet, és a kétféle digitális (optikai és koax) kimenet is használatba vehető.

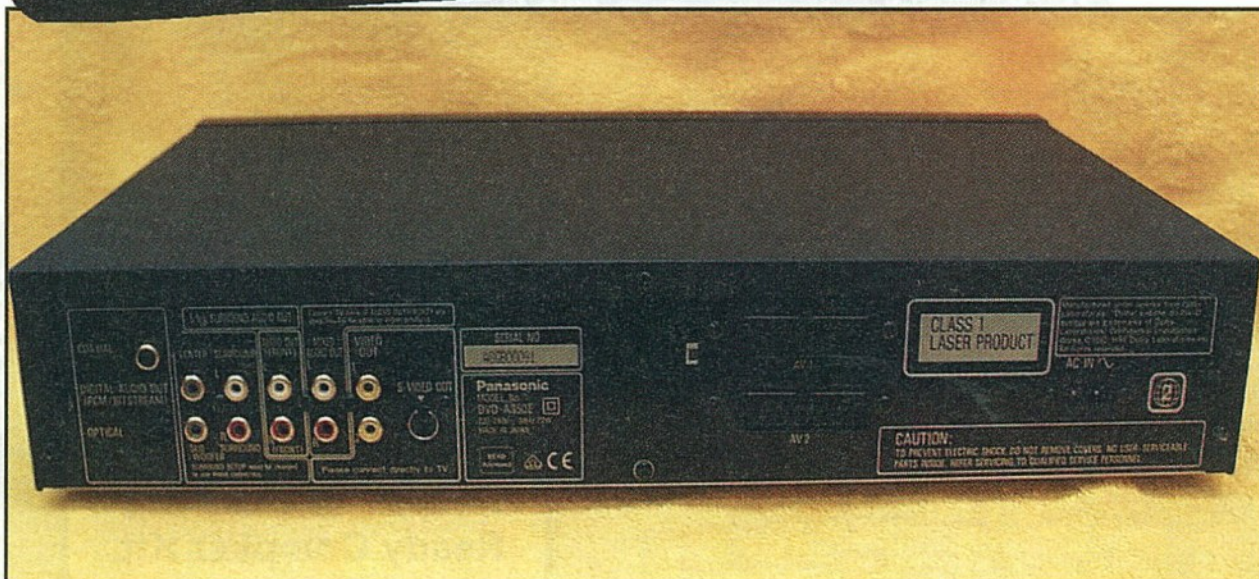
Előlapja letisztult, a legfontosabb vezérlőgombok és a lejátszási sebességet szabályozó tárcsán kívül nem sok minden van rajta. A legtöbb funkciót úgyis a távvezérlőről használja a

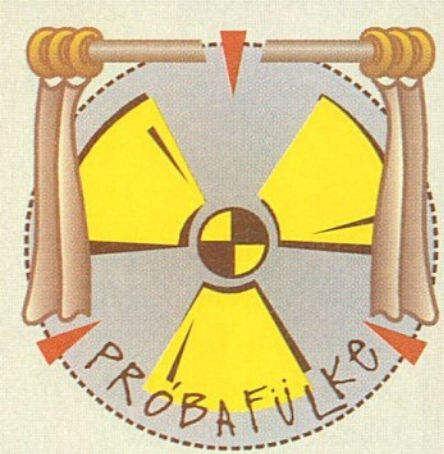
nüből (3 lapja a display gombbal váltható) minden funkció elérhető a nyelvi dolgoktól a két pont közötti újrarájátszáson és a jelöléseken át a virtuális surround hangzásig. Az utóbbiak közül az első, vagyis a marker funkció segítségével maximum öt fontos pontját tudjuk megjelölni a filmnek, zenének, majd hosszadalmas keresgélés helyett ide tudunk ugrani egy-két gombnyomással. A második, vagyis a virtuális térhangzás (VSS) mindenféle audiótrükk segítségével sztereó TV-n vagy erősítőn is képes térbeli hangot előállítani az AC-3-as hanggal kiadott filmekből. A jól kézbeillő távirányító tejetén a Panasonic TV-k csatornaváltását és hangerejét szabályozó gombokat találjuk.

Menüje igen kultúralt, már-már grafikus felületnek mondható, és ennek megfelelően is viselkedik. A főmenüből nyíló almenükben, netán azok almenüiben tudjuk elvégezni a beállításokat – igazán mélyre szerencsére csak olyan dolgokat ástak, melyeket egyszer, a használatba vételkor belő a tulajdonos, aztán legfeljebb TV vagy erősítőcsere esetén kell újra babrálni. Ilyenek a TV képfarmátuma (16:9, 4:3), a scart csatlakozón kimenő jel típusa (S-, Videó, RGB), a digitális kimenet adat formátuma (PCM, Dolby Digital, MPEG), bár őszintén megvallva a preferált nyelveket sem változtatja nyakra-főre az ember, sőt a szülői kódot sem kell naponta változtatni. Mint ahogy a surround kimenetek jelszint módosítása (csatornánként külön-külön) is csak szobaátrendezés után szükséges.

A Panasonic készüléke is megfelel a professzionális audio követelményeknek túlmintavételezett 24 bites D/A konverterével és aranyozott csatlakozóival; az erősített fejhallgató kimenet sem hiányzik az előlapjáról.

A márkakereskedőknél 198 000 forintos bruttó áron vásárolható meg. 





Encarta Reference Suite 99

MULTIMÉDIA ÉS ADATHEGY

Schuerue

Az Encarta fogalomnak számít a multimédia lexikonok között. A Microsoft rendszeresen megújuló kiadványa most is tartalmaz számos frissítést és érdekességet, no meg persze rettenetes mennyiségű információt. Apróbb-nagyobb hibái és pontatlanságai ellenére is lenyűgöző.


A Reference Suite tulajdon képen három önálló program, ami külön-külön is beszerezhető, de a Microsoft néha vitatható marketing-hagyományaihoz igazodva sokkal gazdaságosabb egyben megvenni. A csomagban az Encarta Encyclopedia Deluxe 99, az Encarta World Atlas 99 és a Bookshelf 99 kapott helyet, valamint egy kiegészítő program, amivel a különböző projektekhez gyűjthető anyag a három program adatbázisaiból. Kezelőfelületük – bár részletiben eltérő – egységes webes képet mutat, ami nem véletlen: számtalan kapcsolódási lehetőség, hivatkozás és bővítés kapcsolódik az Internethez. A szócikkek és szövegek mind hipertextes formában, vagyis más, kapcsolódó szócikkekre ugró hivatkozásokkal megtűzdelve szerepelnek. Igen hasznos az információk gyűjtése és értelmezése közben, de jó alkalmat kínál a kiindulástól való elkalandozásra, amit szerencsére könnyen orvosol a jól működő vissza-gomb. Keresőrendszereik is csak annyiban különböznek, amennyire az egyes programok sajátosságai ezt indokolják, és igen jól működő, hasznos rutinok.

Az Encarta Encyclopedia egy multimédia lexikon, több mint 44000 szócikkkel és a hozzá kapcsolódó képekkel, hanggal és speciális kiegészítő anyagokkal. A történelemtől kezdve a művészeteken át a politikáig minden helyet kapott benne, tartalmaz életrajzi adatokat Julius Cézáról, de Elvisről is. A kapcsolódó adatok között a megszokott képek, hangok, videók, animációk és táblázatok mellett néhány érdekesség is található 360°-os látkép és virtuális túra formájában. Az előbbi egy adott helyről, például a budapesti Duna partról, az egérrel szabadon elforgatható, mozgatható körkép. A virtuális túra pedig ilyen panorámaképek, hagyományos fotók és magyarozó szövegek egymáshoz rendeléséből felépített interaktív bemutató, ami különleges helyekre (pl.: űrraplógépre) viszi a felhasználót. Érdekesekek még az interaktív táblázatok, amik a legkülönfélébb statisztikák (or-

szágok populációja, csapadékmennyiség) összehasonlítására kínálnak lehetőséget. Néhány témához kapcsolódóan pedig apróbb játékok segítik a téma megértését, vagy csak egyszerűen szórakoztatnak, miként az a labirintus játék is, amiben az egyik szobából másikba való átjutás feltétele egy-egy helyes válasz az előzetesen kiválasztott témájú és nehézségű kérdésekre. Természetesen még a két CD-s terjedelmű is nagyon kevés egy ilyen átfogó adatbázis teljességéig, de egyébként is lehetetlen feladat lenne az emberiség minden ismeretét összegyűjteni – a szelektálásnak pedig sajnos megvan az a veszélye, hogy valami fontos kimarad, vagy nem mindent mondanak el tökéletesen.

Az Encarta World Atlas 99 igazán csak nevében kötődik a lexikonhoz, önállóan is működőképes és igen részletes világatlasz. A térképek itt nemcsak egymás mellett vannak, mint a lapozós atlaszokban, hanem egy kartográfiai modellen egymáshoz vannak kapcsolva, így nagyítástól függetlenül bejárható az egész föld. Számos stílusú térkép (kartográfiai, fizikai, geológiai, ökológiai, klimatikus, populációs, csapadék, hőmérsékleti, éjjeli és nappali látkép, 300 féle statisztikai) mellett még egy holdtérkép is „nézethető”, bár ez utóbbi inkább csak mint érdekesség használható. A számtalan térkép mellett még maradt hely az igen részletes adatbázisnak is, amiben az egyes kontinensek és országok állat- és növényvilága, az országok gazdasági, népességi, politikai adatai, nagyobb városai, nevezetességei és történelmének fordulói kaptak helyet. Apróság, de hasznos is lehet a dinamikus szenzor, ami a térkép kiválasztott pontjának percre bontott koordinátáit mutatja meg, valamint a távolságmérő, ami két vagy több pont távolságát adja meg légvonalban. A beépített virtuális repülés azonban már teljesen a színes üveggyöngy kategória, a 3D kontinens felett száguldozó, egérrel irányítható nézőpontjával, bár kétség kívül szép. Az adatbázis természetesen itt sem tökéletes, és a készítő néha egészen sajátos szempontok szerint szelektáltak. Erre jó példa Magyarország ismertetője, amiben a történelmi részletek finoman szólva is hézagosak.

Bookshelf 99, vagyis könyvespolc. Ebben a programban angol-francia, angol-német szótár, angol értelmező- és szinonimaszótár, egy Encarta kivonat, valamint egy idézet- és aranyköpés-gyűjtemény kapott helyet. Ez utóbbi a legkülönfélébb témákban tar-

talmaz szemelvényeket irodalmi művekből, és híres emberek szállóigévé vált mondatait is elolvasható. Nem csak „száraz” szövegekről van csak szó, mert itt is kiegészítettek jó néhány szócikket képekkel, animációkkal és hangokkal, például Malcolm X híres meghatározása a rasszizmusról eredetiben is meghallgatható. A „polcon” lévő köteteket nem csak az angolt mesterfokon bírók tudják használni, hiszen az értelmező szótár igen hasznos nyelvtanulásban, a szövegértésben, a szinonimaszótár pedig a szókincs bővítésében nyújt nagy segítséget. 



Ready[®] COMPUTERS KFT

Bp. V. ker. Vadász utca 36.
 H-P: 9.30-18.00 Sz.: 9.00-13.00
 Tel: 331-0518, Fax: 311-8671
<http://www.ready.hu>
 Részletes árlista: 2-333-666/1310#

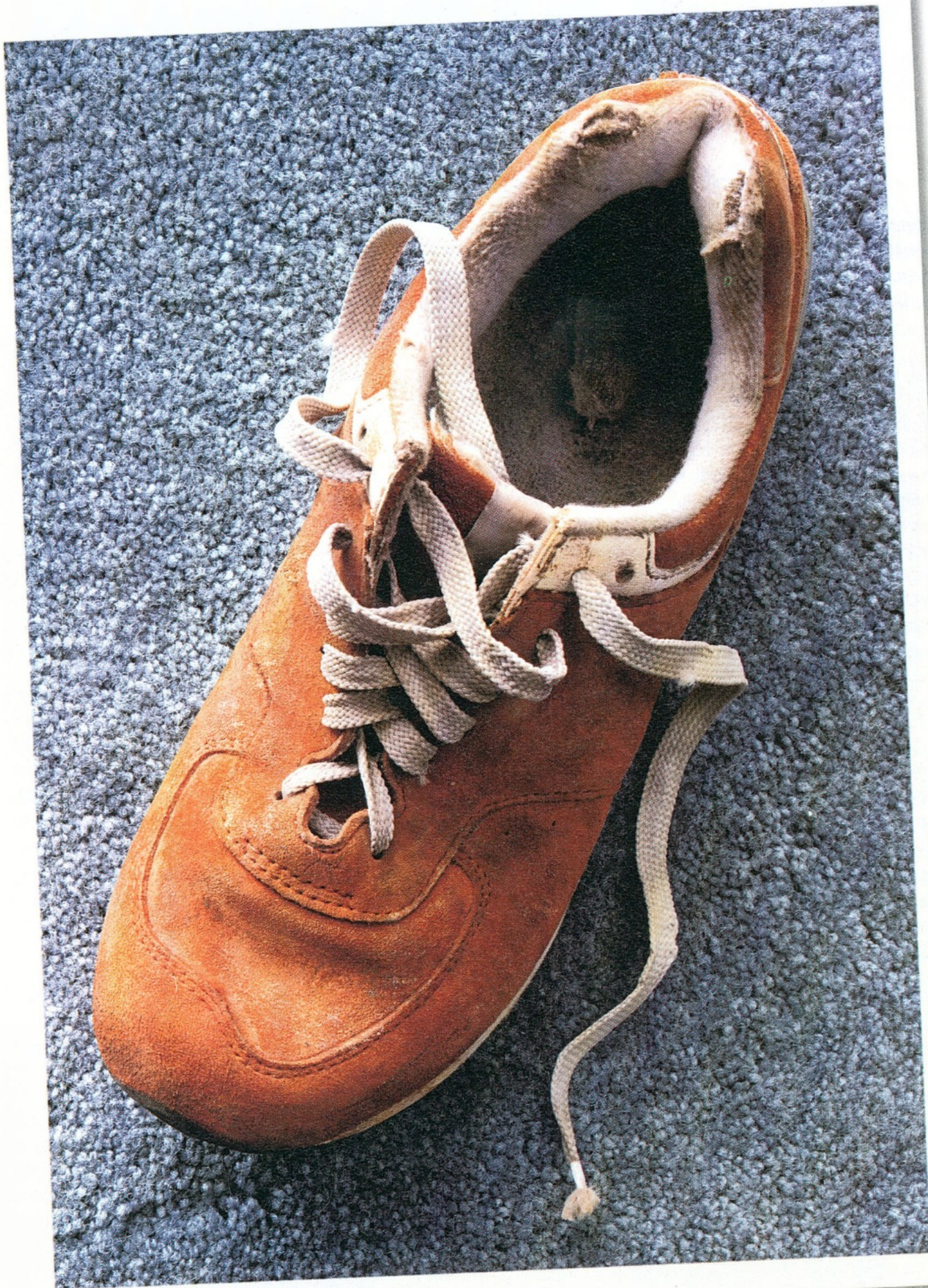
CSAK NEM AKARSZ
 KIMARADNI
 A 2000. ÉVI

**NAGY
 SZÁMÍTÓGÉPES
 APOKALIPSZISBŐL!**

VÁSÁROLJ NÁLUNK,
 HOGY RÉSZESE
 LEHESSE
 AZ

Ö
 S
 S
 Z
 E
 O
 M
 L
 Á
 S
 N
 A
 K

Viszonteladói ár: 06-309-413-453
Ready Comper Kft.



MEGTÉVESZTŐEN VALÓSÁGHŰ.



Ezt a rendkívül életszagú képet a világ jelenlegi legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárásával állították elő. Vagyis a HP PhotoREt II színrétegező technológiájával. Ez az az új technikai megoldás, amely lehetővé teszi nyomtatóink számára, hogy akár 16 miniatűr tintacseppet keverjenek és juttassanak el minden apró képpontba, s ennek köszönhetően a színek összes elképzelhető árnyalata rendelkezésre álljon a lenyűgöző minőségű, fotórealisztikus képek készítéséhez – még hétköznapi, irodai papírra nyomtatva is. És még ennél is bámulatosabbá teszi a dolgot az a tény, hogy mindez olyan sebességgel működik, amellyel más asztali printerek csak fekete-fehér nyomtatásra képesek. Egy szó mint száz, a HP PhotoREt II-nek más a nyomába sem ér. Kivéve persze magát a valóságot.

HP DESKJET NYOMTATÓK
HP Vevőszolgálat: 343-0310
<http://www.hp.hu/periferiak/>

 **HEWLETT
PACKARD**
Expanding Possibilities



DJ Kerestetik

ITT A VÉGE, MIXELD VÉGRE!

PC-X Team

Nem kissé izzasztottatok meg bennünket, persze akaratotokon és tudotokon kívül. Mint már előző számunkban is igyekeztünk felvezetni bánatunkat, nem a zenéssel voltak problémák, hanem az értékeléssel. Mivel „elbénáztuk” a novemberben indult fődíjat, a DJ tanfolyamot, úgy gondoljuk, mindenki szívét megnyugtató ajándékjavaslattal állunk elő: nem egy, hanem két fődíjat sorsolunk ki!

Hogy kissé magyarázkodjunk, késlekedésünknek az volt az oka, hogy DJ Sterbinszkynek hihetetlenül összezsúfolódott a késő őszi programja, s egyszerűen nem tudtuk úgy ideig-egyeztetni, hogy vezetésével összeüljön a zsűri. Sikerült addig halogatnunk a végső döntést, míg oly közel került a tanfolyam kezdése, hogy már nem tudtuk volna kellőképpen értesíteni a győztest (elvégre nem egyszerű ajándékról van szó, hanem egy tanfolyamon való részvételről, ami meglehetősen nagy időtöltéssel is jár). Inkább elhalasztottuk az ítélethozatalt, s nyugodt körülmények között meghoztuk a végleges döntést. Hogy azonban az időhúzásért kárpótoljuk a nyerteseket, meggyőztük a díjfelajánlókat, hogy nyúljanak egy kicsit jobban Mikulás-zsákjuk mélyére.

A pályázat kiírásából és a fődíjból egyértelműen kiderült, hogy nem komolyzenei vagy heavy metalos beállítottságú szerzeményeket és feldolgozásokat várunk. Nem volt hát meglepő, hogy majd' mind a 47 pályamű a mai diszkó-irányzatoknak megfelelő hangszereléssel készült. Általános észrevételünk, hogy a beküldők két csoportra oszthatók: remixelőkre és komponistákra. Születtek jó feldolgozások és kellemes saját szerzemények is, de a kettő együtt azonban nem sokaknak ment: aki szuper zenét írt, annak sok esetben hagyott kívánnivalót a feldolgozása, és fordítva. Legjobban ez utóbbi kategóriától féltünk a legjobban, de hál' istennek – egy-két durva kivételtől eltekintve – nem szenvedtünk halláskárosodást.

Beszéljünk egy kicsit előbb a feldolgozásokról. Három meglehetősen különböző stílusú szám közül lehetett választani (emlékeztetők: Ákos – Get Down, Pet Shop Boys – Suburbia és Rob Hubbard – Commando). Rögtön elkövettünk egy nagy hibát, mégpedig, hogy nem definiáltuk pontosan, mit értünk „feldolgozás” alatt – bár, ha jól emlékszem, utaltunk rá, hogy nem az eredeti számok digitált változatát szeretnénk hallani. Más hangszereléssel, saját „kottázással”, kissé megváltoztatva, de mégis az eredeti dallamokra épített „saját” számokat vártunk, olyanokat, amelyek a 80-as évek végén, a 90-es elején a C64-es és Amigás korszakban születtek, amikor még messze nem állt rendelkezésre a mai zenei technológia. Ezzel szemben néhányan az eredeti szám digitalizált formáját dúsitották fel – ez inkább remix, azaz „újrakeverés”, mint feldolgozás. Mindegy, végül elfogadtuk mindkettőt. Érdekes módon, a Get Down kevésbé volt népszerű (12 pályamű), mint akár a Suburbia (17), akár a Commando (18). Az utóbbi nagy száma számunkra is meglepetés, ezt ugyanis direkt kitolásnak raktuk a mezőnybe. A másik, sokkal

kellemetlenebb meglepetés viszont az volt, hogy – tisztelet a kivételnek – nem ismerték a másik két számot, pedig szerintünk eléggé közismert nótákat ajánlottunk. De ha még így is volt, elvárhattunk volna egy kis kutatómunkát, valahonnan megszerezni, meghallgatni és így elkészíteni a feldolgozást, ehelyett érkezett jó pár olyan szám, amely mindössze a mutatóba adott 30 másodperces mintára épült, és azt ismételtette 3-4 percen keresztül. Ez azért nem egészen ugyanaz, mint amikor egy komplett művet dolgoz át az ember. Voltak, akik poénra vették az egészet, meg is lett az eredménye, a zsűritagok csak gyors kézlegyintéssel nyugtázták: „ugorjunk!” Úgy gondoljuk azonban, hogy a versenyre sok jó zene érkezett, és nem egy olyan jelentkező akadt, akiknek érdemes ezzel a pályával kacérkodnia. Megfelelő zenei alapozással (és DJ tanfolyammal!) van esélyük arra, hogy összefutunk velük egy lemezboltban! És hogy a zsűrit is szóhoz engedjük, az értékelés után elbeszélgettünk egy kicsit Sterbivel a művekről, no meg úgy nagy általánosságban a zenélésről és a számítógépekről.

– Szerinted mi lesz a mai zeneirókból, akár a pályázat résztvevőiből? Nem korlátozza be a mai zenei stílust, hogy viszonylag egyszerű komputerrel ritmusok és dallamok összerakásából úgymond zenét lehet írni?

– Napjaink táncdala (szerintem inkább „tisztá észszel hallgatható klubzenék”) felfejlődtek olyan szintre, ami a jövő. A mai zenék javát képzett zenészek írják, s nem szabad azt gondolni, hogy bárki leülhet a gép elé, és „összerittyenthet” egy CD-re valót. Tudom, hogy első hallásra egyszerűnek tűnik egy mai klubzene, de ne feledd, ezt ki kell találni! Az egy dolog, hogy tudsz a számítógéppel bánni, de nem igaz, hogy nem kell hozzá muzikális érzék. Az első három helyezett megfelelt a követelményeknek, éppúgy volt bennük ötlet, mint tisztaság. Zeneileg ugyan nem állnak hozzá annyira közel, de jó hangzásviláguk van, harmonikusak, kész művek. Tisztán szóltak, nem nyomta el az egyik hangszer a másikat... Néhányat azonban inkább tipikusan számítógépes játékok zenei aláfestéseként tudnám elképzelni. A maguk nemében egyáltalán nem voltak rosszak (bár volt, ami rémesen szólt ☺), de nem tudom őket egy CD-n elképzelni. Viszont ne feledd, én más szemmel – füllel ☺ – nézem a dolgokat, engem nem fog meg annyira egy számítógépes partya írt dallamzene, inkább a klubzenére, az aktuális zenei trendre esküszöm.


– Nekem nagyon úgy tűnik, hogy egyre inkább ritmusokról szól a dolog, és nem dallamról: alig hallani manapság fütyörészhető dallamfoszlányokat...

– Nem igaz, én látom a dolog másik oldalát. Rengeteg a vokál, hallgasd meg az albumomat, azon is szerepel néhány. Igaz, több tízezerszám jelennek meg hetente dalok, ezek többsége felbukkan, aztán eltűnik. A krémje azonban igenis jól megírt zene. S persze minél kommerszebb egy zene, annál nagyobb a közönsége, annál eladhatóbb, azaz annál tovább marad fenn – ez még nem zárja ki, hogy remekmű legyen (például a Greece 2000 instrumentális trance, vagy a vokális fajtából a Duke: So in love with you). Nem elég a Cubase vagy valamiféle Tracker, zenei tudás is szükségeltetik: az effektek és groove-ok összessége jól kell, hogy szóljon. Én alapvetően DJ vagyok, és ezt akkor tapasztaltam igazán, amikor Hauber Zsoltival első dalainkat közösen írtuk. Voltak pillanatok, amikor az ő zenei tudása kellett az én közönség körében szerzett tapasztalatomhoz.

– Mennyire jellemző, hogy a mostani zenestílus képviselői értenek a számítógéphez?

– A legtöbb munkaeszközként használják, de például Kühl épp a Tomb Raider III-at fejtegeti, Ju-tasi állandóan a neten lóg, Spiggy Boy is netezik, Gemhand, Alex Adams, Jován és az Andrew J meg éjjel-nappal játszik és IRC-ezik. Hauber kevesebbet game-el, inkább a Cubase-ben szorgoskodik – bevallom, én nem írok önállóan zenét a géppel, inkább Zsoltival és Amadeusszal közösen dolgozom. Viszont a stratégiai játékokat szeretem, a Settlers III-ra izgulok most, de sajna nincs rá sok időm.

– Apropó, hogy megy a lemezed?

– Az aranylemez fele már megvan, piszok jó a fogadtatása – büszkén jelenthetem ki, hogy ebben a műfajban ilyen még nem volt. A MAHASZ lista 11-én helyén állok jelenleg: műfajon belül a következő helyezett csak a negyvennegyedik. 

Három helyett hat nyertesünk van: a PC-X csapata és a Sterbinszky által ülésezett DJ zsűri külön döntötte el, mely versenyzőket díjazza! A nyerteseket postán értesítjük – kérjük, hogy aki nem kapta még meg levelünket, okvetlenül jelentkezzen!

Sterbinszky Top 3:

1. Lovag Roland (DJ Bugi), Kaposvár – 50000 Ft értékű DJ Tanfolyam, CD-k
2. Kovács Krisztián (Chris/HCD), Komárom – Turtle Beach hangkártya, CD-k
3. Lémon Kornél, Ajka – Ajándékcsomag CD-kből

PC-X Top 3:

- Patai Péter (PatoszTR), Szolnok – 50000 Ft értékű DJ Tanfolyam, CD-k
Boga Zsolt (Deansdale), Szeged – Turtle Beach hangkártya, CD-k
Gyalog Zoltán, Budapest – Ajándékcsomag CD-kből

MS Digital Sound System 80



MAGUKÉRT „BESZÉLŐ” FEKETE DOBOZOK

Míg a software-ek tekintetében megoszlanak a vélemények, azzal többnyire mindenki egyetért, hogy a Microsoft hardware fejlesztései elég jó minőségűek. Elég, ha csak az ergonomikus billentyűzetre, az egerekre vagy a joystickokra és gamepadekre gondolunk. A társasághoz csatlakozó hangszóró rendszer sem lóg ki a sorból, megdöbbentően tiszta hang és kellemes design jellemzi.

Előrebocsátom, eddig nem kimondottan fűtött a vágy, hogy minél több PC-s hangrendszert kipróbáljak, tehát nincsenek nagy tapasztalataim. Úgy gondoltam, egyszer majd veszek otthonra valami jobb fajta Hi-Fi-t, lefújom a port szobadíszként funkcionáló Orion hangfalaimról, bekötöm a rendszerbe a gépet, és hadd szóljon! Egy hónapja azonban más véleményen vagyok. A Hi-Fi ráér, a hangfalaim is várhatnak még egy ideig, viszont sürgősen szükségem van egy MDSS 80-ra. Ez ugyanis valami elképesztően jól szól.

A rendszer kétféle üzemmódban, analóg vagy digitális módon tud működni. Az első eset a teljesen általános: a számítógépben levő hangkártya Line Out kimenetét összekötjük a mélynyomón található bemenettel. Ilyenkor minden hang, ami a hangkártyán keresztül előállítódik (WAV, MIDI, CD audio) és persze minden felvett zaj is a maga analóg formájában egyenesen kivándorol a hangszórókra. A digitális üzemmód ennél sokkal érdekesebb. Itt a mélynyomót és a gépet USB-n keresztül kötjük össze. Menet közben dugtam rá, a Win98 nyikkanás nélkül azonosította az újonnan bejelentkezett hangrendszert, majd néhány driver felmásolásával működőképessé tette azt. A Win98 tehát beépítve ismeri az MDSS-t, azonban jár hozzá egy külön CD is, amin egy 10-sávú equalizer, egy „surround sound”-ot megvalósító driver, illetve egy új hangerőszabályzó program (külön állíthatjuk a hangszórók és a mélynyomó hangerejét) található. Ezt is feltelepítettem, újraindítottam a rendszert, és vártam a csodát. Be is követ-

kezett: a CD-n található demo sorban bemutatta, hogy a különböző stílusú zenét, illetve hangeffektusokat milyen előre gyártott equalizer-beállítások mellett érdemes hallgatni. Olyan eszméletlenül jól szólt az egész, hogy nem hittem a fülemnek. Persze volt ennek még egy oka, és ezt a csatlakozót direkt a végére hagytam: mindezt hangkártya nélkül!

A hangkártyát be sem szereltem a gépbe (így driverei sem voltak fenn), a digitális módhoz ugyanis nincs rá szükség. Az USB-n keresztül a hangadat digitális formában vándorol le a mélynyomóba, ahol a beépített DSP (Digital Signal Processor) tiszta, zajmentes analóg jelet állít elő belőle. Tényleg elképesztően jól szólt. Van azonban egy homályos folt, ez pedig a zenei CD-k lejátszása. A drót, ami a hangkártyához vinné a CD lejátszó (analóg) hangját, elárvaltán lóg a házban, nem kötöttem be sehova. Akkor viszont hogyan játssza le a CD-t? A kézikönyv szerint ez csak azokon a rendszereken működik, amelyek képesek „digitális audiót” lejátszani. Ez vajon mit jelent? Talán grabbelést az IDE vonalon keresztül? Nem tudom, viszont a Win98 saját CD Playerét még életben nem láttam grabbelni, márpedig, ha minden igaz, most azt csinálta. Visszatérve az üzemmódokra, elképzelhető a kettő keverése is, ha például hangkártyánk valamilyen specialitást kínál, amivel az

TRf

MDSS 80 nem szolgál. A legegyszerűbb példa erre a gameport, ami ugye alpból nincs a gépen.

A legnagyobb meglepedésem mellett van két kisebb problémám is a berendezéssel. Egyrészt hiányolom a fülhallgató-kimenetet a hangszórókról. Azt hiszem, ez egyre gyakoribb, nagyon elegáns megoldás (így nem a gép hátuljában kell a drótokat piszkálni), kár, hogy lemaradt. A másik probléma a digitális hangerőszabályzó a hangszórón, amely tulajdonképpen két szürke gomb (plusz és mínusz).

Ezzel az a baj, hogy már csak akkor lehet tudni, hogy milyen hangosra van állítva a berendezés, ha megszólalt. Ez pedig bizonyos esetekben már késő! ☺

Néhány technikai adat ingyeneknek. A mélynyomó mélyén egy D-osztályú, 80 wattos erősítő ül. A mért kijövő teljesítmény 76 W (44 W a mélynyomón, 2x16 W a hangszórókon),

amely 40 Hz-től 22 KHz-ig terjedő hangtartományban üvölt. Aki többre vágyik, szaladjon el a <http://www.microsoft.com/speakers> oldalra. Nemcsak ilyen jellegű dolgokra, de a hangtechnika fejlődését taglaló cikkekre, az egész berendezés működésének rövid magyarázatára is bukkanhat.

Adódik a kérdés: hol lehet kapni, és mennyibe kerül? Nos, december közepén, amikor a cikket írom, idehaza még sehol nem vásárolható meg. A Microsoft site-ról 259 dollárért rendelhető, egy-két internetes boltban körülnézve megtaláltam 199-ért is, bár az barátok között is több lesz, mint 50000 forint, mire ideér. Remélem, hogy hamarosan az itthoni boltokban is feltűnik, valamilyen racionális áron. Én például azonnal vevő volnék egyre. ☒ ☒



Kiváló kis helyigényű CD tartó újságmelléletek részére

CD tartó 12 db-os:	600Ft
5 db rendelése esetén:	500Ft
CD tartó 16 db-os:	650Ft
5 db rendelése esetén:	550Ft

Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák, de 10 db termék rendelése esetén átvállaljuk!

Rendelhető színek: fekete, közepkék, sötétkék, bordó, lila, fehér, zöld, farmer, rózsaszín, sárga.

Megrendelhetők a gyártónál, telefonon vagy levélben:

Gyenis Számítás- és Irodatechnika
7396 Magyarszék, Kossuth u.74. Tel./fax:72/ 421-522
Viszonteladókat is keresünk! Egyéb termékek is rendelhetők!



Cheat

EGY KIS SEGÍTSÉG

Cinkelt kártyával játszani jó érzés, de sokszor nem érdemes. Akadnak persze helyzetek, mikor kilátástalanná válik minden, s ilyenkor bizony elkel egy kis segítség. Mivel rengetegen kerestek bennünket hasonló ügyben, úgy döntöttünk, hogy az eddig CD-nken lévő rovatunkat most a lapban újítjuk fel. Előre szólok: bár igyekszünk mindig a legaktuálisabb játékokhoz kódot találni, ne lepődjetek meg, ha régebbiek is napvilágot látnak. Van, amiről csak évek múlva derül ki, hogyan lehet benne csalni.

Dethkarz

Tartsd nyomva a Shift + Ctrl + C-t a főképernyőn, ez megnyitja a Cheat opciót. A Cheat képernyőn edig írd:

GLOBAL: összes pálya

DEV 6: összes autó

RACE CORPS: Championship módban minden választható



Get Medieval

Játék közben írd:

mpkfa: isten mód

mpbodyguard: nem sebesül

mphighlander: plusz 99 élet

mpthewolf: következő szint

mpbadmof: előző szint

mpignition: kulcsok

mpturbocharger: scrollok

mppetrol: életerő

mparmorall: páncél

mpglovebox: fegyver



Grand Touring

A neved helyére írd be (plusz Enter):

GIMME8CARS: összes kocsi

MOREWELLY: gyorsabb autó

BONUSMOTA: extra autó

CATCHUP és ELITECLASS: ?



Have a N.I.C.E. Day 2

Játék közben pause, majd írd:

MACHTHREE: új autó 600 km/h sebességgel

IMPACT: végtelen lőszer deathmatchben

OVERKILL: fegyvered van a championshipben is

ALLOFF: cheatek kikapcsolása

A játék közben írd be: BUGGYBOY – ezzel debug módba kerülsz, amikor is a következőket tudod használni:

A: automata pilóta

F: framerate kijelzés

G: kocsik közt válthatsz (addig is tedd a sajátodat autoba A-val)

I: info

P: képernyőlopás



Heretic 2

A konzolba írd:

playbetter: isten mód ki/be

twoweeks: powerup ki/be

meatwagon: minden átlagszörnyet kinyír

victor: minden szörnyet kinyír, plusz a boss-t is

angermonsters: dühös szörnyek

crazymonsters: még dühösebb szörnyek

kiwi: falon átjárás

spawn <cucc>: cuccost ad, amelyek a következők:

item_weapon_firewall

item_weapon_maceballs

item_weapon_magicmissile

item_weapon_phoenixbow

item_weapon_redrain_bow

item_weapon_sphereofannihilation

item_defense_meteorbarrier

item_defense_polymorph

item_defense_powerup

item_defense_ringofrepulsion

item_defense_shield

item_defense_teleport

item_health_full

item_health_half

item_mana_combo_half

item_mana_combo_quarter

item_mana_defensive_full

item_mana_defensive_half

item_mana_offensive_full

item_mana_offensive_half

item_puzzle_canyonkey

item_puzzle_cloudkey

item_puzzle_cog

item_puzzle_crystal

item_puzzle_dungeonkey

item_puzzle_highpriestesskey

item_puzzle_highpriestesssymbol

item_puzzle_hive2amulet

item_puzzle_hive2gem

item_puzzle_hive2spear

item_puzzle_minecartwheel

item_puzzle_ore

item_puzzle_plazacontainer

item_puzzle_potion

item_puzzle_refinedore

item_puzzle_shield

item_puzzle_slumcontainer

item_puzzle_tavernkey

item_puzzle_tome

item_puzzle_townkey

Egyéb kódok, melyek hatása ismeretlen,

Mr. Chaos

illetve nem tesztelt (s főleg multiplayer-ben használatosak):

suckitdown, nextmonsterframe,

say_team, say, use, kill, config, precache,

setenv, savecfg, rcon, reconnect, connect,

exit, quit, record, changing, snd_restart,

userinfo, pingservers, freeworld,

autoweapon, sc_framerate, shownames,

showclamp, doubletap_speed,

mouse_sensitivity_y,

mouse_sensitivity_x, lookstrafe, look-

spring, freelook



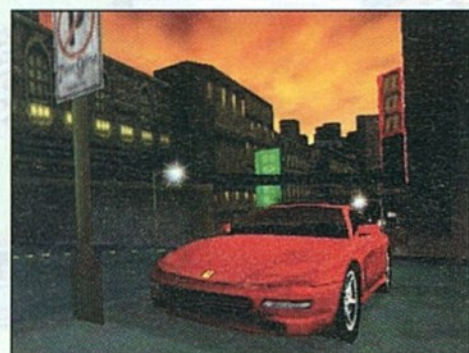
Need For Speed III

Most csak az újdonságokat közöljük, illetve azokat a kódokat, melyeknek eddig nem tudtuk pontosan a hatását. A menüknél írd be:

MONKEY: automata váltónál lehetővé teszi, hogy a kézzel is kapcsolj. Ez nagy segítség lehet, hiszen kanyar előtt elég ha visszarámolod a váltót, nem pedig fékezel (csak a single player, single-race üzemmódban)

BULLHORN: a rendőrök használják a járőrökocsi megafonját Hot Pursuitban. Nagyon hangulatos, hogy ezt miért kellett cheat-re rakni!?

MADLAND: az AI autók a maximális „tehetségükkel” vezetnek.



Populous: The Beginning

Nyomd le együtt a TAB + F11 gombo-

kat, és írd be: byrne, ez bekapcsolja a cheat módot, majd játék közben nyomd:

TAB + F3: összes varázslat

TAB + F4: összes épület

TAB + F5: full mana



Powerslide – demo verzió

Játék közben írd be a kódokat. Ha aktíválódott, akkor azt egy kis ikon jelzi a jobb felső sarokban.

Glider: a levegőben úgy mozogsz, mint egy sárkányrepülő

Spider: pók üzemmód, mindent megmászhatasz

Sleep: az AI autók csak fékezni meggyorsítani tudna, kanyarodni nem

Blast: mintha egy láthatatlan pajzsod lenne, lökd el az útból a konkurenciát

Timewarp: az AI autók átmennek lassított felvételbe

Lunar: holdi gravitáció

Apollo: extra tapadás

Hover: mintha légpárnás hajót vezetnél



Powerslide – teljes verzió

Az előzőhöz hasonlóan cselekedj. A demoverzió kódjai itt is élnek, plusz:

Bomb: bombát dobasz magad elé az útra
Burn: tűzlabdát lösz előre, mely eltéríti az ellenfeleidet

Icbm: úgy viselkedik az autód, mint egy kormányozhatatlan rakéta

Jump: az autód aprót szökken a levegőbe

Launch: „falon átjárás”, Z-vel haladsz előre, A-val autót lösz ki

Light: hiperűr+tartalék effekt

Slippy: csúszik!

Sticky: ragadós felület

Suck: az AI autók végzetesen vonzódnak egymáshoz

Twister: ha az AI autók a levegőbe kerülnek, elragadja őket egy láthatatlan tornádó

Warp: az AI autók össze-vissza poroszkálnak a pályán



Railroad Tycoon 2

Nyomj egy TAB-ot, majd írd:

BigfootGold: nyersz arany victoryval

BigfootSilver: nyersz ezüst victoryval

BigfootBronze: nyersz bronz victoryval

BoBo: elveszted a pályát

King of the hill: kapsz 100,000 dollárt

Powerball: kap a céged 100 millió dollárt

Slush fund: kap a céged 1 millió dollárt

Let me in: bemehetsz az összes lezárt területre

Speed Racer: kétszeres vonatsebesség

AMD103: minden motor AMD-103-as lesz

Show me the trains: összes motor

Viagra: megnöveli a város méretét



Recoil

Játék közben nyomj Ctrl-X-et, majd írd (fontos a kis- és nagybetű!):

Cavalry: sérthetetlenség



Hemmit: összes fegyver

Medic: maxi pajzs

SiN

Lépj be a konzolba a ~ gombbal, majd írd:

/health 999: életerő 999

/wuss: minden fegyver

/superfuzz: isten mód

/nocollision: falon átjárás



i have the key: minden autó és pálya

Egyéb kódok, amelyeket úgy tudsz beírni, ha felkerülsz a high score listára.

knacked: fordított pályák

whoosh: turbo (nyomd a dudát)

mjcm.rc: pici kocsik

sausage: bonusz kocsik



Test Drive 5

Menj az első OPTIONS menübe, és írd (space-ekkel):

cup of choice: minden kupaverseny

that takes me back: visszafelé tudsz menni



vagy



az egyszemélyes stúdió

Turtle Beach Daytona: 14.900 Ft
Turtle Beach Montego: 24.900 Ft

AMECON Inc.

TEL.: 216-6715

e-mail: amecon@westel900.net



Turtle Beach



Czesky Manual

PC-X TEAM MENNI POPULOUSNI PRÁGA

Sam. Joe

Az Electronic Arts decemberben, Prágában bulit szervezett a Populous népszerűsítendő, melyre hivatalosak voltunk mi is, a környező országok újságíróival egyetemben. Élménybeszámolóinkat olvashatjátok alább.

Mit nekünk lapleadás! Nyár óta nem volt megállásunk, gyerünk! A lányok maradnak, mi tűzzünk Prágába! Knédlit akarok enni! A cseh-szlovák határon valami titokzatos eszközbe erőltetik be az útlevelünket, pont úgy néz ki, mint a Star Trek-ből a tricorder. TRf pedig furcsa módon minden határállomáson késztetést érez arra, hogy beszéljön. „Most lukasztja!”, nyilatkoztatja ki. Prágában a csapatmunka tökéletes: Malachit és TRf beolvassa az utcaneveket, Chaos terelgeti



Elefántkát, a cég túlméretes TDI kisbuszát, én meg térképet olvasva zseniálisan elnavigálok ideiglenes otthonunkhoz, melyet csak Hotel Kátásztrofának becézünk.

Délután kettő, cucc kipakol, irány a vár. Süt a nap, a város nagyon szép. Mintha kicsit nagyobb rend is volna, viszont teljesen bevett dolog, hogy a gyalogosok ott kolbászolnak át a 2x2 sávós úton, ahol eszükbe jut. Leparkolás után a mínusz 15 fok mellbeverő. Chaosnak az álla fagy le, Malachitnak a füle. TRf és én felvesszük a „senki nem mer mellénk ülni a buszon™” kötött sapkákat. Gyorsan körberohanunk, megcsodáljuk a parányi boltocskák utcáját – nem veszünk 2500 koronáért 6 db ólomkatonát –, sajnáljuk a díszőrséget, a marha hidegben rezzenéstelenül állnak a nem túl vastag egyenruhában. Csak a mozgó szemük jelzi, hogy még nem

fagytak oda. Visszamenekülünk. Unszolásunkra TRf és Malachit letesz arról a tervéről, hogy McDonald'sban kajáljunk. Beülünk egy kis-kocsmába, és hét nyelven beszélő knédlit eszünk. Meleg van, a pincér lány csinos, a kaja jó és nem drága, nem csoda, hogy hamar elszalad az idő. Irány a party!

Az EA olyan helyet bérelt ki, mint itthon a Port Side vagy a Sancho. Vagyunk vagy nyolcvan-an-százan. A műsor: enyhén örült, dobos fazon tam-tamon dobol, fajsúlyos párja elvonnaglik a színpadra, majd ő is dobol. Szünet. Kaja az emeleten. Tömegnyomor. TRf felfedezi, hogy az édességet lent adják. Másnak már nem jut. Így igazságos, nekünk főnről nem jutott. Újra dobolnak. Szünet. Füstölnek, dobolnak. Ha Malachitnak sikerült csodát tennie, a sötétben készült fotón látható egy néger baba, aki az ütőhangszer alapú zenére mutatott be táncokat. Később csatlakozott hozzá kétméteres, hasonszínű barátja – ma is töprengünk a szamba-Populous összefüggésen. Szünet. Megjön Peter Laughton az EA keleti területéért felelős sales managere, hogy néhány szót szóljon az egybegyűltekhez. A remélhetőleg alább látható közepesen lengén öltözött hölgy szolgált illusztrációul az előadáshoz. Ő egyébként pszichológus-hallgató és modell, az egyik lengyel lapban futott be, mint Populous-sámán. A buli remek, a helyi menőcsávók egy jeles képviselője – Mocsy csitítgatásai ellenére – részegen ledobolja a fentebb említett enyhén örültet, utána majdnem teljesíti házastársi kötelességeit a barátnője legnagyobb szégyenére.

Végül a távozás mellett döntünk. A hajnali kelés miatt kissé pilledt vagyok, ezért a bomlasztó magatartásban élenjárva, éjfél felé – egy szál pulóverben – visszahajtottok rezidenciánkra. A többiek „bulizás” címszó alatt körbejárják a fél belvárost, eltévednek, mint az állat, a végső megfagyás előtt 5 perccel beesnek egy Mekibe, majd hajnali

kettő körül rájönnek, hogy öt percre vannak ott-honról. Reggel kártyára reggelizünk. A kaja jó, van íze a felvágottaknak, ami a tőlünk nyugatabbra lévő országokban nem bevett szokás. (Lódit! Én még ilyen vívizű sonkát és narancslét nem pipáltam! – Mr. Chaos). A reggelinél kötelező a pontos megjelenés, mert a szigorú gyezsurnaja úgy elhajt 5 perc késés esetén, mint alföldi betyár a holstein-fríz! Nem kímélte a hazai vendégeket sem, a szerencsétlen vétkes házaspár ottani devizabelföldi volt. Pánikszzerűen hagyjuk el a szállodát, a látottak után nem merjük megkockáztatni, hogy akár egyetlen perccel is túllépjük a távozás előírt idejét.

A visszaút gyakorlatilag eseménytelen. Gazdagabbak leszünk azzal a tapasztalattal, hogy Csehországban az autópályák menti benzinkutaknál nem, vagy csak alig lehet hitelkártyával fizetni. Nem tudunk Karel Gott CD-t és Pernik nevű édességet vásárolni, annál inkább n+1. féle Energit nevű, „agyfejlesztő” cukrot. Ezüstvasárnap lévén 2 kilométeres kocsisor áll a bevásárlóközpontok lehajtóinál. Kihagyjuk. Itthon betérünk az MI-es melletti McDöncibe, ahol meghallgatjuk a szomszédos asztalnál ülő, suhimelegítő tahó monológiát, amelyet makkoscipős barátjának ad elő, miszerint „Ti még póólusozni jártok? Mi már lúúrdizunk!” Párás szemmel nézünk össze: Igen, megérkeztünk! **PC-X**



VIRTUAL WORLD

Átrium Mozi
4 Bp. Margit krt. 55
tel.: 316-0186

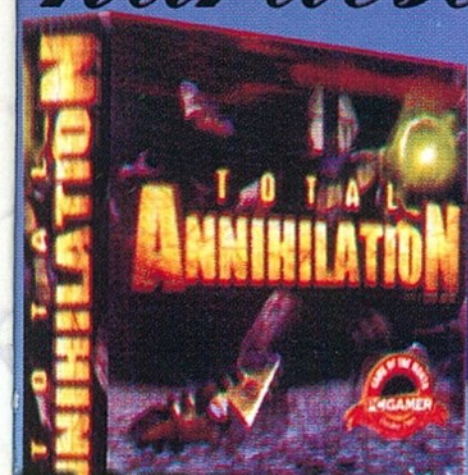
Újlaki Üzletház
1036 Bp. Bécsi u 34-36
tel.: 250-5200/122

Alfa CD Center
1148 Bp. Örs Vezér tere
tel.: 2222-350

Újpesti Centrum
1041 Bp. István u 10
tel.: 369-5155 / 61

Mammut Üzletház
1022 Bp. Lövőház u 8
tel.: 345-8141

*Legjobb játékok
karácsonykor is!*



3.880

TOTAL ANNIHILATION

Knights and Merchants

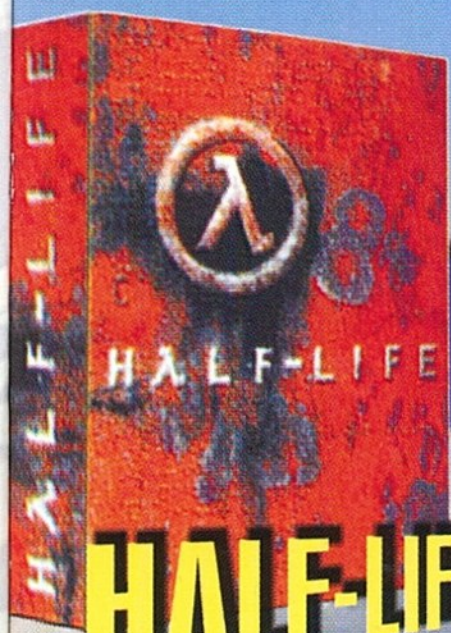
+

Vészhelyzet

8.880.



Két teljesen magyar nyelvű játék egy csomagban!



8.880

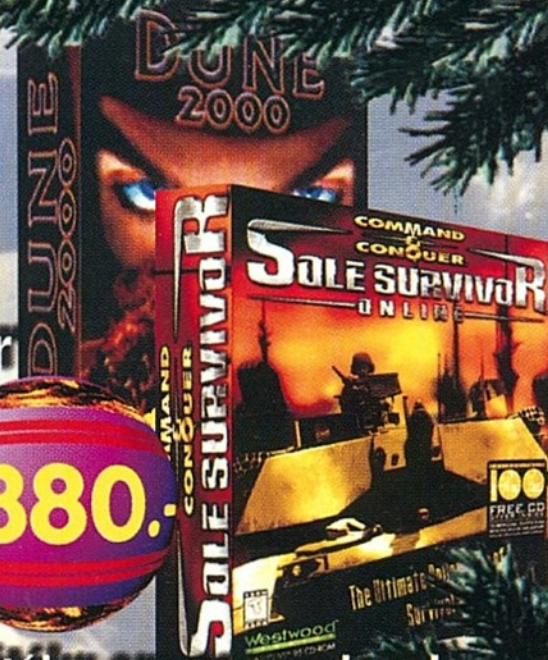
HALF-LIFE

DUNE 2000

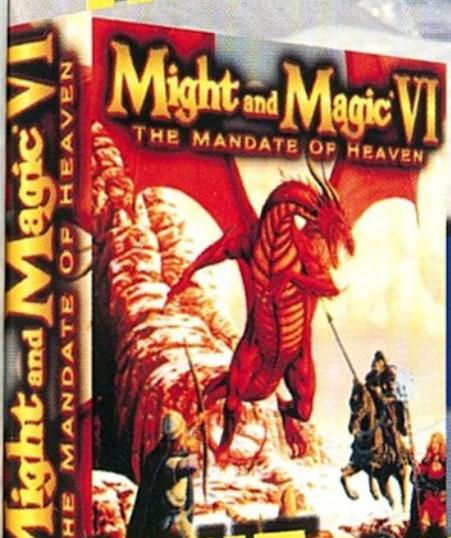
+

Command & Conquer
Sole Survivor

9.880.



A Westwood két sikerjátéka egy csomagban!



5.880

MIGHT and MAGIC VI

Az Újévben is Electronic Arts™!



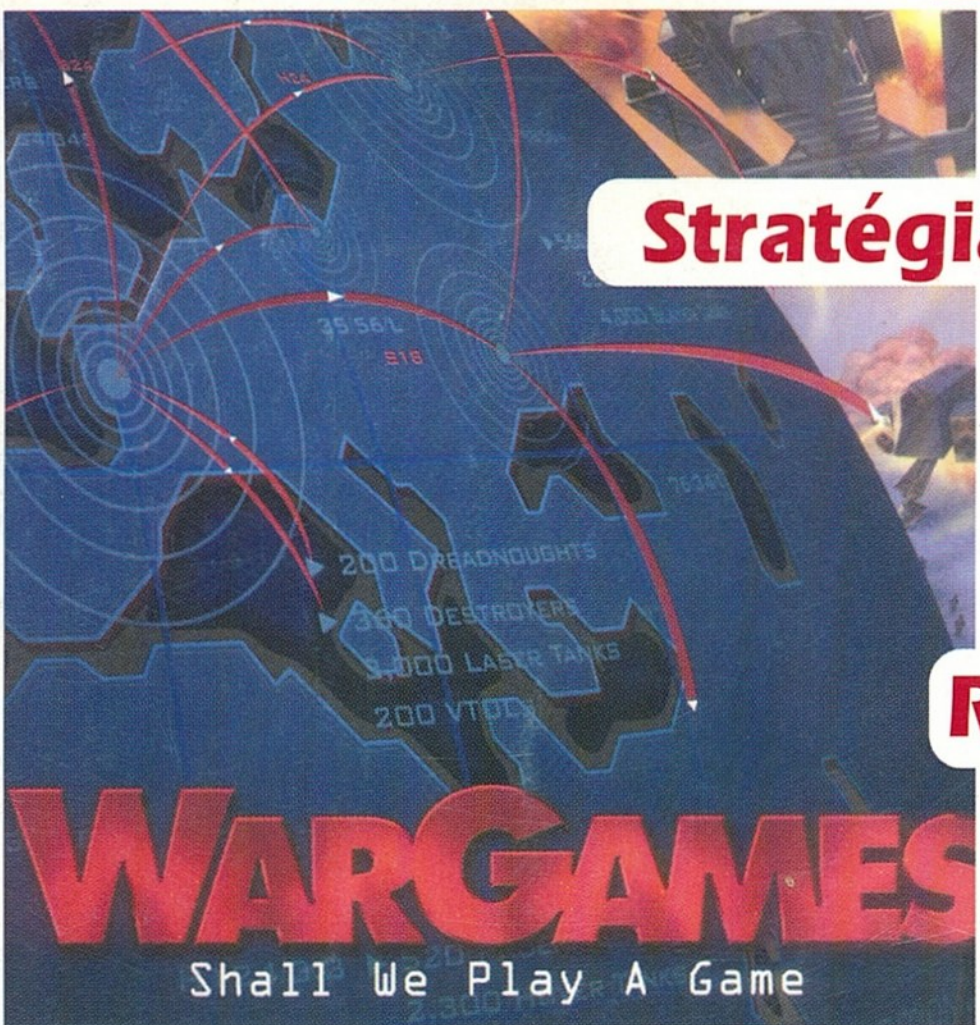
Akció!



6 játék egyben!

Legjobb játékok

Elérhető árakon



Stratégia!



Repülés!

Magyarországi képviselő: EcoBIT Multimédia 1077 Bp, Wesselényi u. 25. Tel: 351-3078 • EcoBIT Multimédia Pólus Center, Market Street 281. Tel: 419-4175
Kiemelt forgalmazók: 576 Kbyte Shop 1024 Bp, Lövház u.2-6. (Mamut Üzletház) Tel: 345-8076 • 576 Kbyte Shop 1137 Bp, Pozsonyi u.14. Tel: 359-0576 • 576 Kbyte Shop Pólus Center, Center Court 237. Tel: 419-4117 • Automex 1072 Bp, Wesselényi u. 21. Tel: 461-5700 • Automex Kft. 1072 Bp, Rákóczi út 4. Tel: 351-5015 • BASE Szoftver Diszkont 1072 Bp, Dob u. 45. Tel: 351-8395 • CD-Galaxis 1114 Bp, Vásárhelyi Pál u. 8. Tel: 361-4061 • CD-ROOM Multimédia Stúdió 4024 Debrecen Kálvin tér, Vár u. 10/c Tel: 52/347-233 • CORA Hipermarket 2011 Budakalász, Omszk park 1. Tel: 26/541-583 • CORA Hipermarket 2045 Törökbálint, Torbágy u.1. Tel: 23/515-582 • FOTEX Records Virgin Megastore Duna Plaza 1135 Bp, Váci út 178. Tel: 465-1105 • FOTEX Records 1052 Bp, Szervita tér 2. Tel: 318-3395 • FOTEX Records 4025 Debrecen, Piac u.23. Tel: 52/428-027 • FOTEX Records 6720 Szeged, Kelemen u. 8. Tel: 62/481-835 • FOTEX Records 8200 Veszprém, Vár Áruház Tel: 88/427-489 • HERTA Műszaki Szaküzletek: Bp, XV. Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel: 419-4020 ; Bp, Kerepesi út 73. (Plazza Üzletközpont) Tel:262-3164; Bp, Belgrád rkp.12. Tel: 266-5052; Bp, Vörösvári út 23. Tel: 368-8864; Bp, Dohány u. 37. Tel: 322-7846; Bp, XX. Kossuth L.u.33 (Erzsébet Áruház) Tel: 285-6006; Bp, II. Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Áruház) Tel: 391-5840; Bp, Könyves K.u.12-14. (Lurdy-ház) Tel: 456-1131 • Duna Plaza Játék Box Tel: 465-1036 • Juventus Team 1145 Bp, Róna u.161. Tel: 221-5453 • Media Markt Europark 1191 Budapest, Üllői út 201. Tel: 347-1650 • Office Depot Pólus Center 1152 Bp, Szentmihályi út 131. Tel: 414-2300 • Office Depot Kecskemét Pólus Róna Bevásárlóközpont Tel: 76-501-820 • Office Depot Törökbálint, SCB Bevásárlóközpont Tel: 23-516-634 • Skála Budapest Nagyaruház 1117 Budapest, Október Huszonharmadika u. 6-10. Tel: 385-2222 • Skála Metro Áruház 1062 Budapest, Nyugati tér 1-2. Tel: 353-2222 • Skála Arrabona Áruház 9024 Győr, Arany J. u. 16. Tel: 96-319-444 • Skála Dunaújváros Áruház, 2400 Dunaújváros, Dózsa Gy. u. 56. Tel: 25-313-241 • Skála Fehérvár Áruház 8000 Székesfehérvár, Rákóczi u. 3. Tel: 22-312-935 • Skála Gyöngyszöv Áruház, 3200 Gyöngyös, Koháry u. 21-25. Tel: 37-312-338 • Skála Konzum Áruház 7621 Pécs, Kossuth tér 5. Tel: 72-233-422 • Virtual World Alfa CD-Center 1148 Bp, Örs Vezér tér 23. Tel: 222-2350 • Virtual World Átrium Mozi 1024 Bp, Margit krt. 56. Tel: 316-0186 • Virtual World Mamut Üzletház 1024 Bp, Lövház u. 2-6. Tel: 345-8141 • Virtual World Újlaki Üzletház 1036 Bp, Bécsi út 34. Tel: 250-5200 • Virtual World Újpesti Centrum 1041 Bp, István u.10. Tel: 369-5155